PC ИГРЫ: DUKE NUKEM FOREVER – ПРЯМОЙ РЕПОРТАЖ ИЗ ЛАС-ВЕГАСА

ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

03 МАРТ

ДУЕМАЯ ЦЕНА: 250 РУБЛЕЙ

СТР. 80
DEAD SPACE 2
ВМЕСТЕ ВЕСЕЛО ШАГАТЬ ПО ОТСЕКАМ

СТР. 86
BULLETSTORM
СОЛНЦЕ, МУТАНТЫ, МИНИГАН

СТР. 92
TEST DRIVE UNLIMITED 2
ВИРТУАЛЬНЫЙ ОТПУСК

+ **DVD** С ФАЙЛАМИ ДЛЯ PC

LEVEL UP ПРИЛОЖЕНИЕ: **НОВЫЙ ВИДЕОЖУРНАЛ**

Duke Nukem Forever

НАЗАД В 90-Е: НОВОЕ ПРИШЕСТВИЕ ЯДЕРНОГО ГЕРЦОГА

ТЕМА НОМЕРА

ТАКЖЕ В НОМЕРЕ: WARHAMMER 40,000: DARK MILLENNIUM ONLINE, TOMB RAIDER, FABLE 3, DIRT 3, BATTLEFIELD PLAY4FREE

ПРИ ПОКУПКЕ КАЧЕСТВА – **МОЛОКО В ПОДАРОК**

Слово «кашрут» на иврите означает «пригодный, разрешенный». Система кошерного питания – это древнейшая, бережно сохраняемая традиция еврейского народа. В ее основе лежат несколько заповедей из Торы. В том числе, относящиеся к здоровью животных.

Ученые изучали и применяли Законы кашрута на протяжении трёх тысяч лет. Люди различных национальностей и вероисповеданий доверяют качеству кошерных продуктов. Во многих странах мира, кошерные продукты питания считаются более качественными – из –за строгого контроля и дополнительных требований по гигиене, пищевым добавкам и применению химических веществ.

Идеологическую основу кошерного питания прекрасно передает поговорка "мы – это то, что мы едим". От еды напрямую зависит наше здоровье и долголетие. А также состояние духа и ясность мысли, характер и поступки.

на правах рекламы

EDITORIAL

Когда вышел Duke Nukem 3D, у меня еще не было домашнего компьютера (не считая работающего на магнитофонных кассетах шедевра советской электроники БК-0010), поэтому играть приходилось у друга, урывками, пока не пришли родители. Наши тогдашние впечатления даже сложно передать: настоящий город, невиданная интерактивность (разбить унитаз! расстрелять бутылки на барной стойке! взорвать стену!), невероятный дизайн уровней – если дело происходит в кинотеатре, значит, проекционная будка находится ровно там, где полагается, и в нее можно забраться и запустить фильм! На дворе стоял, на минуточку, 1996 год – еще и Windows-то не у всех появился, а шутеры кое-кто по старинке проходил без помощи мыши. Последующая история в равной мере полна драмы и фарса и здесь не поместится даже в кратком пересказе. Главное другое – спустя 15 лет продолжение Duke Nukem все же выходит, а Анатолий Сонин прямо в разгар сдачи журнала в печать полетел в Лас-Вегас на показ предрелизной версии. Подробности – в теме номера.
Из других важных новостей – Игорь Сонин покинул журнал, чтобы заняться образованием, и наш коллектив искренне желает ему удачи и выражает признательность за все, что он успел сделать на посту главного редактора. Что же до причин, которые побудили меня вернуться за штурвал Правильного... скажем так, я рад вновь заниматься развитием журнала и приложу все усилия к тому, чтобы удержать взятый курс. Изменения, безусловно, будут – первые перемены ждите в следующем номере, а пока что можете оставлять свои предложения по улучшению на нашем форуме или присылать по почте.

Александр Трифонов

ЧЕМ ЗАНИМАЛАСЬ РЕДАКЦИЯ В ФЕВРАЛЕ

КИРИЛЛ ПЕРЕВОЗЧИКОВ

Пока Анатолий Сонин развлекался в Лас-Вегасе, я слетал в Лондон, чтобы пройти Bulletstorm. Игра оказалась чуть ли не главным шутером этой весны: яркая, необычная, очень веселая и с совершенно гениальным мультиплеером. Подробную рецензию, а также интервью с рок-звездой Клиффом «КлиффиБи» Блежински ищите на ближайших страницах.

ПЕТР САЛЬНИКОВ

Проснувшись одним февральским утром в пустой постели, первым делом взялся за гитару и с ходу сыграл Enter Sandman группы Metallica. Интересный факт: для того чтобы сочинить подобную песню, гитарой, кажется, владеть вообще не надо и даже противопоказано. Вопреки логике, легендарная группа как не умела играть, так до сих пор и не умеет.

ДМИТРИЙ РУБАНОВ

Игровые сюрпризы случаются крайне редко. Скажу больше: если компьютерные игры – твое хобби и твоя работа, то глаза блестят после каждой такой приятной неожиданности. В начале года дико порадовала мультиплеерная Monday Night Combat. Кто там говорил, что в 2011 году нереально выпустить по-настоящему оригинальный сетевой шутер? Подробное опровержение – в разделе «Рецензии».

ДМИТРИЙ ВЕСЕЛОВ

Грустный факт: недавняя Magicka паразитирует на поп-культуре, как Задорнов на интеллектуально ограниченных американцах. Между цитатами и заимствованиями не протолкнуться. Игра пародирует Звездные войны, Рэмбо, Горца и Звездный путь. Когда доходит до Теории большого взрыва, становится грустно: комедию положений сменяет комедия копи-паста.

БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ СО ВСЕЙ РОССИИ

8-800-200-3-999

Если у вас возникают вопросы по подписке на «РС ИГРЫ», звоните! Мы поможем вам подписаться удобно и выгодно!

ЗАХОДИТЕ НА ФОРУМ НАШЕГО ЖУРНАЛА НА САЙТЕ

www.gameland.ru

Выскажите сотрудникам редакции все, что вы о них думаете, на официальном форуме «РС ИГР».

Ежемесячный журнал «РС ИГРЫ» №03(87) 2011

Главный редактор
Александр Трифонов
trifonov@glc.ru
Редакционный директор
Константин Говорун
govorun@glc.ru
Старшие редакторы
Кирилл Перевозчиков,
Анатолий Сонин
Редакторы
Иван Гусев,
Игорь Федюкин

Арт-директор
Анна Старостина
Дизайнеры
Екатерина Селиверстова
Анна Дубина
Корректор
Юлия Соболева

Level UP
levelup@glc.ru
Евгений Попов, Дмитрий Эстрин, Юрий Левандовский

РС-диск
Александр Антонов,
Виталий Пирожников

GAMELAND ONLINE
Алексей Бутрин,
Сергей Агаджанов

Адрес редакции
115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, компания «Гейм Лэнд»
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06
Для писем: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ»
post@pc-games.ru

Генеральный издатель
Денис Калинин
kalinin@glc.ru

PR-менеджер
Екатерина Гуржий

(game)land

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Редакционный директор
Дмитрий Ладыженский
Финансовый директор
Андрей Фатеркин
Директор по персоналу
Татьяна Гудебская
Директор по маркетингу
Елена Каркашадзе
Главный дизайнер
Энди Тернбулл
Директор по производству
Сергей Кучерявый

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06

Директор группы LIFESTYLE
Юлия Мавлянова
yulia.mavlyanova@glc.ru
Заместитель директора группы LIFESTYLE
Юлия Чернова
chernova@glc.ru
Менеджеры
Ирина Минакова
minakova@glc.ru
Мария Николаенко
nikolaenko@glc.ru
Администратор
Наталия Веприцкая
vepritskaya@glc.ru

Директор группы TECHNOLOGY
Марина Комлева
komleva@glc.ru

Директор по развитию направлений АВТО и Hi-Fi
Венера Хамидулина
khamidulina@glc.ru
Старшие менеджеры
Оксана Алехина
alekhina@glc.ru
Мария Нестерова
nesterova@glc.ru
Менеджеры
Ольга Емельянцева
Елена Поликарпова

Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)
Лидия Стрекнева
strekneva@glc.ru
Старшие менеджеры
Ирина Краснокутская
Наталья Озира
Кристина Татаренкова
Менеджер
Надежда Гончарова

Старший трафик-менеджер
Марья Алексеева
alekseeva@glc.ru

Директор по продажам рекламы на MAN TV
Марина Румянцева
rumyantseva@glc.ru

ОТДЕЛ РЕАЛИЗАЦИИ СПЕЦПРОЕКТОВ
Директор
Александр Коренфельд
korenfeld@glc.ru
Менеджеры
Александр Гурьяшкин
Светлана Мюллер

РАСПРОСТРАНЕНИЕ
Директор по дистрибуции
Татьяна Кошелева
kosheleva@glc.ru
(495) 935-70-34 доб. 225
Руководитель отдела подписки
Марина Гончарова
goncharova@glc.ru
(495) 663-82-77
Руководитель отдела спецраспространения
Наталья Лукичева
lukicheva@glc.ru
(495) 935-70-34 доб. 248

Подписные индексы
по объединенному каталогу «Пресса России»: 83466
по каталогу российской прессы «Почта России»: 10877
Подписка через Интернет
www.glc.ru

ПРЕТЕНЗИИ И ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
В случае возникновения вопросов по качеству вложенных дисков, пишите по адресу: claim@glc.ru.

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ ООО «Гейм Лэнд»
115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, компания «Гейм Лэнд»
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06
Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ №77-16488 от 22.09.2003
Тираж 110 545 экземпляров
Цена свободная

Типография
OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Объединенная медиакомпания Gameland предлагает партнерам лицензии и права на использование контента журналов, дисков, сайтов и телеканала Gameland TV. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдицированием, обращаться по адресу content@glc.ru

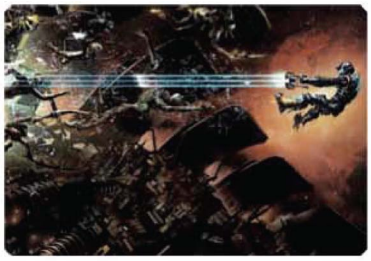
За содержание рекламных объявлений редакция ответственности не несет. Категорически воспрещается воспроизводить любым способом полностью или частично статьи и фотографии, опубликованные в журнале. Рукописи, не принятые к публикации, не возвращаются.
Copyright © ООО «Гейм Лэнд», РФ, 2010

© 2011, Epic Games, Inc. Все права защищены. Логотипы и товарные знаки Epic и Epic Games зарегистрированы и принадлежат Epic Games Inc в Соединенных Штатах Америки и других странах мира. People Can Fly и логотип People Can Fly, Bulletstorm и логотип Bulletstorm являются товарными знаками, либо зарегистрированными товарными знаками People Can Fly в Соединенных Штатах Америки и других странах. EA и логотип EA является товарным знаком Electronic Arts Inc. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и логотип Xbox являются товарными знаками групп корпорации Microsoft и используются по лицензии Microsoft. "PS", "PlayStation", "PS3" и "" являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Все иные товарные знаки принадлежат их законным владельцам.

СОДЕРЖАНИЕ

DUKE NUKEM FOREVER

ТЕМА НОМЕРА
СТР. 8



DEAD SPACE 2
Продолжение одного из самых ярких хорроров последних лет: теперь с сетевым режимом! СТР. 80

BULLETSTORM
Безумие Painkiller, помноженное на красоты Gears of War: новая работа от People can Fly и Epic Games. СТР. 86

TEST DRIVE UNLIMITED 2
Гоночная игра с открытым миром: за прошедшие четыре года ничего похожего так толком и не появилось. СТР. 92

MONDAY NIGHT COMBAT
Многопользовательский мультяшный шутер, объединяющий идеи Team Fortress 2 и – внезапно, DotA. СТР. 98

1 Editorial
2 Профайл редакции
4 Содержание
6 Путеводитель по дизайну

ТЕМА НОМЕРА
8 Duke Nukem Forever

НОВОСТИ
16 Новости
28 Галерея
30 Игровая карта мира
32 10 интересных фактов
34 Чарты и релизы

ВПЕЧАТЛЕНИЯ
36 Homefront

ПРЕВЬЮ
40 Fable 3
44 Tomb Raider
48 DiRT 3
50 Warhammer 40k: Dark Millennium Online
52 Bastion
54 Grim Dawn
56 Kings and Castles
58 Ghostbusters: Sanctum of Slime

СПЕЦ
60 Электронная весна
68 Книги по мотивам игр

РЕЦЕНЗИИ
80 Dead Space 2
86 Bulletstorm
92 Test Drive Unlimited 2
98 Monday Night Combat
101 В тылу врага 2: Штурм
102 Magicka
104 King Arthur: The Druids
106 Breach
108 Зал славы

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ
110 Российские локализации

НЕЗАВИСИМЫЕ ИГРЫ
114 Игры от независимых разработчиков

БЕСПЛАТНЫЕ ИГРЫ
118 Новости
120 Превью: Battlefield Play4Free
122 Рецензия: Magic: The Gathering – Tactics
124 Рецензия: Войны империй
126 В браузере: Pocket God

СПЕЦ
128 Реклама в играх

ШКОЛА РАЗРАБОТЧИКА
136 Уроки геймдизайна от Katauri Interactive

ЖЕЛЕЗО
142 Железные новости
144 Тестирование твердотельных накопителей
148 Тестирование материнской платы FOXCONN A88GA-S

СОДЕРЖАНИЕ

149 Обзор Apple Ipod Touch 4th Gen
150 Обзор игровой мыши RAZER LACHESIS 5600
151 Тест видеокарты ZOTAC GEFORCE GTS 450 AMP
152 Тест материнской платы GIGABYTE GA-P67A-UD4
153 Тест электронной книги WEXLER.BOOK E5001
154 Технология
155 Компьютерная грамотность
156 Конфигурация

РЕТРО
158 X-Com
161 Наследие X-Com
163 Ретроновости

164 **ПИСЬМА ЧИТАТЕЛЕЙ**

168 **СОДЕРЖАНИЕ DVD**

АВТОРСКИЕ КОЛОНКИ
170 Александр Трифонов
173 Сергей Думаков

174 **ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ**

176 **АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА**

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

Альфа-Банк	2 обл.
Коломна\Тевье	3 обл.
Gigabyte	4 обл.
EA	3
1С-СофтКлаб	7, 43
Wargaming	26, 27
Grafitec	33, 47
Wexler	39
Harman	67
Эксмо	79
Метро 2033	113
Подписка	127
Man tv	135
Ozon	141
Редакционная подписка	157

ИГРЫ В НОМЕРЕ

Bastion	52
Battlefield: Play4Free	120
Breach	106
Bulletstorm	86
Dead Space 2	80
DiRT 3	48
Duke Nukem Forever	8
Fable 3	40
Ghostbusters: Sanctum of Slime	58
Grim Dawn	54
Homefront	36
King Arthur: The Druids	104
Kings and Castles	56
Magic: The Gathering - Tactics	122
Magicka	102
Monday Night Combat	98
Pocket God	126
Test Drive Unlimited 2	92
Tomb Raider	44
Warhammer 40,000: Dark Millennium Online	50
X-COM: UFO Defence	158
В тылу врага	101
Войны Империй	124

FABLE 3
Вторая часть ролевой саги миновала PC, но авторы уверяют: восприятию третьей части это не помешает СТР. 40

TOMB RAIDER
Перезапуск сериала, запутавшегося в собственной мифологии: новый взгляд на юность Лары Крофт. СТР. 44

КАК ИГРЫ СТАНОВЯТСЯ КНИГАМИ
Мы исследуем удивительный мир книг на основе компьютерных игр. СТР. 68

РЕКЛАМА В ИГРАХ: ЕСТЬ ЛИ БУДУЩЕЕ?
История вопроса: от продакт плейсмента до самоменяющихся растяжек. СТР. 128

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ЖУРНАЛУ

ЕСЛИ ВЫ КУПИЛИ «РС ИГРЫ» ВПЕРВЫЕ, ЭТА СТРАНИЦА ПОМОЖЕТ СОРИЕНТИРОВАТЬСЯ В СОДЕРЖАНИИ ЖУРНАЛА И СУТИ РЕДАКЦИОННОЙ ПОЛИТИКИ. А ЕСЛИ ВЫ НАШ ПОСТОЯННЫЙ ЧИТАТЕЛЬ, ТО ЗДЕСЬ ВЫ УБЕДИТЕСЬ – «РС ИГРЫ» ТАКОЙ ЖЕ ОТЛИЧНЫЙ ЖУРНАЛ, КАК И ПРЕЖДЕ.

ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ

«РС ИГРЫ» – ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

Мы пишем только об играх для персонального компьютера. Если игра появляется на страницах нашего журнала, вы можете быть уверены – она выйдет на PC, а из статьи вы узнаете подробности именно о нашем, компьютерном релизе. Консоли, меньшие братья персональных компьютеров, интересуют нас лишь из любопытства. Ведь мы прекрасно понимаем, что именно PC всегда будет самой мощной и динамичной игровой платформой.

«РС ИГРЫ» – ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ

В мире есть много журналов про игры. Но именно «РС ИГРЫ» – правильный. Мы пишем доходчиво, четко, подробно и только про то, что интересно российским геймерам. Главное в нашем журнале это игры, но мы касаемся и других тем, которые могут быть интересны для владельца персонального компьютера. «РС ИГРЫ» – это всегда подробная информация, изложенная доступным языком.

«РС ИГРЫ» ПРИСЛУШИВАЮТСЯ К СВОИМ ЧИТАТЕЛЯМ

За многие годы своего существования журнал «РС ИГРЫ» не раз менялся. И всегда направление этих перемен определяли читатели. Нравится какой-то автор? Есть идея для новой рубрики? Недовольны существующим положением вещей? Вы всегда можете поговорить с сотрудниками редакции на форуме журнала на gameland.ru или в нашей группе «В Контакте».

«РС ИГРЫ» В СЕТИ:

ГРУППА «В КОНТАКТЕ»
http://vkontakte.ru/club2163814

ОФИЦИАЛЬНЫЙ ФОРУМ
http://forum.gameland.ru

АНОНС НОВОГО НОМЕРА
http: www.gameland.ru/articles/magazines/pg/

СИСТЕМА ОЦЕНОК

В каждой рецензии мы выставляем игре общую оценку в баллах. По десятибалльной шкале оценки распределяются так:

10 гениально	**9.0** великолепно
8.0 очень хорошо	**7.0** хорошо
6.0 нормально	**5.0** посредственно
4.0 плохо	**3.0** очень плохо
2.0 отвратительно	**1.0** безнадежно

Игры, которые нам особенно понравились, мы награждаем медалью «Золотой кулер». Она не привязана к количеству баллов и характеризует нашу субъективную любовь и уважение. Эти игры мы рекомендуем каждому без исключения. Все игры, получившие награду «Золотой кулер», после выхода рецензии попадают в редакционный «Зал славы».

КОМПЛЕКТАЦИЯ ЖУРНАЛА

В настоящее время «РС ИГРЫ» выходят ежемесячно на бумаге формата А4 (210x297мм) и состоят из 176 страниц. На данный момент к каждому номеру прилагаются:

ДВУСЛОЙНЫЙ DVD-ДИСК С ФАЙЛАМИ ДЛЯ PC

ДВУСЛОЙНЫЙ DVD-ДИСК С САМОСТОЯТЕЛЬНЫМ ВИДЕОЖУРНАЛОМ LEVELUP

РЕКЛАМА

© SEGA. The Creative Assembly, Total War, Total War: SHOGUN и логотип Total War являются торговыми марками или зарегистрированными товарными знаками The Creative Assembly Limited. SEGA и логотип SEGA являются торговыми марками или зарегистрированными товарными знаками SEGA Corporation. Все права защищены. Intel и логотип Intel являются торговыми марками или зарегистрированными товарными знаками Intel Corporation и дочерних компаний в США и других странах.

TOTAL WAR™ SHOGUN 2

ИСКУССТВО ПОБЕЖДАТЬ

Переместившись в Японию XVI века, покажите себя мудрым правителем в захватывающей пошаговой кампании.

Покорите всю страну, командуя огромными армиями в режиме реального времени.

Оформить предзаказ на коллекционное издание можно на сайте www.softclub.ru

В ПРОДАЖЕ С 15 МАРТА

16+ www.pegi.info

PC DVD ROM

Enhanced for Intel Core

TOTAL WAR™ WWW.TOTALWAR.COM

the CREATIVE ASSEMBLY™

SEGA® www.sega-europe.com

ЖАНР:
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ:
1С-СофтКлаб
РАЗРАБОТЧИК:
Gearbox Software
ДАТА РЕЛИЗА:
3 мая 2011
ИНТЕРНЕТ:
www.dukenukem-forever.com

DUKE NUKEM FOREVER

БЕЗ ЖВАЧКИ В ВЕГАСЕ

Фестиваль тщеславия и Диснейленд для душевнобольных, Лас-Вегас стал первейшим символом всего, что стоит сегодня за словом «Америка». Вегас с его казино в виде огромных замков, пирамид, дворцов эпохи Ренессанса и даже Эйфелевой башни выглядит как финальный плевок США в лицо остального мира: мол, спасибо, дорогая Европа и Азия, но дальше мы как-нибудь без вас. Вегас – это ода самовлюбленным, самонадеянным и патриотичным, а потому нашему дорогому другу Дюку Нюкему здесь самое место. Именно в этом городе мы посетили первый большой пресс-показ Duke Nukem Forever.

Демонстрация случилась в заведении с говорящим названием Titty City, но первые стриптизерши встретились нам еще у ресепшна в гостинице – прямо напротив дверей стояли металлические

Тонкого юмора в Duke Nukem Forever искать не стоит.

шесты, и использовать их по назначению не стеснялись. Добро пожаловать в Вегас, здесь так принято. Сама презентация была в меру невинной, так что не подумайте чего – наше мнение нисколько не затуманено.

В Titty City нас и еще пару десятков журналистов со всего света встретили новые хозяева Дюка – команда Gearbox – и ряды консолей Xbox 360 с длиннющей демкой проекта. Мы прошли примерно три первых часа одиночной кампании Forever, и теперь честно говорим – черт подери, Дюк, мы по тебе соскучились. При знакомстве с Forever первый и самый важный шаг – закрыть глаза на устаревшую графику. Да, текстуры порой размываются самым неприличным образом, убранство уровней довольно скудно, а анимация прыжка у Дюка не лучше, чем у анонимного героя первой Quake. Все так, но главное не это – ведь тут интересно играть, остальное и не важно. Стоит сделать оговорку: мы смотрели консольную версию, и на ПК картинка гарантировано выйдет лучше – но до уровня Crysis 2 или хотя бы Call of Duty ей все равно будет далеко.

Преодолев стартовый барьер и наплевав на графику, вы узнаете, что в «Дюке» есть, оказывается, сюжет. Со времен первой игры (Duke Nukem 3D, в смысле) по сценарию прошло больше десяти лет, и все это время Дюк (хотя на вид он ни капельки не постарел) почивал на лаврах, купался в лучах славы и жил как звезда.

КРАТКАЯ ИСТОРИЯ DUKE NUKEM FOREVER

1997 – Игра анонсирована, разрабатывает ее 3D Realms, выйти должна в 1998.
1998 – Переходит с движка Quake II на Unreal Engine, случается первая задержка.
2001 – Игра на новом движке впервые показывается публике и получает прекрасные отзывы.
2003 – Геймдизайнер регулярно требует вводить все новые изменения в Forever, издатель Take-Two публично выказывает свое недовольство по поводу задержки.
2006 – Разработчики говорят, что игра «практически готова» и показывают раннее демо.
2007 – Выпущен первый тизер-трейлер.
2009 – Разработка приостановлена, команда распущена, права на игру остаются у Take-Two. Некоторые сотрудники студии продолжают работать над Forever в свое личное время – позже они образуют студию Triptych Games.
2010 – Разработчиком официально становится Gearbox (которые работают в сотрудничестве с Triptych), игру впервые может опробовать публика на выставке Penny Arcade Expo.
2011 – Релиз?

Прошло 15 лет, а Дюк ни капельки не изменился.

На дискотеку восьмидесятых пожаловали самые желанные гости.

С тех пор, как он спас человечество, наш герой заработал кучу денег и стал центром всеобщего внимания: о нем писали книги, снимали кино, он теперь кумир всей страны. Успешный и богатый Дюк живет в Вегасе, где у него собственное огромное казино – именно тут игра и начинается.

I'VE GOT BALLS OF STEEL

Дюк сидит у себя на диване, его ублажают (за объективом камеры) близняшки-блондинки, а сам он играет в новый шутер, созданный по мотивам его приключений в молодости. Мы, меж тем, уже вовсю управляем происходящим, проходим «игру в игре» и пуляемся в тамошнего громадного босса ракетами (собственно, повторяется сцена на футбольном стадионе из финала Duke Nukem 3D, только на новом движке).
«Черт, двенадцать лет же делали, надеюсь, стоит того», – говорит Дюк, откладывая контроллер. Вот так иронизировать авторы готовы не только над собой, но и над конкурентами – в определенный момент, например, Дюку предложат доспех Мастера Чифа из Halo, на что наш герой ответит: «Силовая броня – для лохов» и пойдет дальше в майке. Первый уровень сделан по модели Half-Life: врагов никаких нет, мы просто ходим по верхним этажам казино и поедаем сюжет. Хотя локация выглядит бледненько (см. выше претензии к графике), ее, как и все остальные в Forever, спасает уровень интерактивности: как в старой игре, каждую ерундовину тут можно поднять и покрутить. Вот доска, на которой нарисован план боя.

Подходим, берем маркер, рисуем какие-нибудь линии, а солдат рядом комментирует: «Гениально! Дюк, я, конечно, ничего из нарисованного не понял, но план великолепный!». И таких мелких и забавных эпизодов сотни, причем за их нахождение дают иногда хорошие бонусы: либо восполняют здоровье (которое тут называется «Эго»), либо немного увеличивают его полоску. В итоге ищешь интерактивные элементы как идиот, даже о противниках забываешь. Свет можно выключать, в микроволновках – разогревать еду, краны открывать, воду в туалете смывать, из того же туалета брать, простите, экскременты («Мы думали, не сделать ли так, чтобы за это у Дюка убавлялась полоска «Эго», – комментируют разработчики). Увидели стол для бильярда – будьте уверены, можно подойти и поиграть; встретились с пинболлом – приготовьтесь минут двадцать провести, отбивая стальной шарик и выслушивая комментарии Дюка в духе того, что вынесено в подзаголовок; зашли на баскетбольную площадку – пробуйте забросить мячик в кольцо. Кстати, швырять предметы – неочевидно полезное умение Дюка: здешние бочки с горючим, например, чертовски хорошо взрываются и бросать их в толпы врагов иной раз очень удобно.

ANOTHER DAY, ANOTHER DECAPITATION

Впрочем, возвращаемся к нашему сюжету: побродив по казино и поболтав со своими фанатами и фанатками (и даже оставив одному мальчишке автограф), мы спускаемся в штаб-квартиру Дюка и узнаем там от президента США страшное. Оказывается, инопланетяне вернулись на землю, но на этот раз они связались с властями Америки и решили заключить договор о мире. В связи с чем президент просит Дюка лишь об одном: ничего не делать и никого не убивать.

План главы государства катится ко всем чертям намного раньше, чем можно подумать: буквально через пару минут на наше казино нападают космические свиньи и их товарищи, которые дружным скопом хотят прикончить Дюка – кровная месть, судя по всему. А у Дюка что? У Дюка, как известно, стальные яйца и два кулака. Последние нам и пригодятся во всех начальных драках: удивительно страшное оружие, надо сказать. Никаких комбо нет, конечно: есть только обычный удар да возможность зрелищно прикончить полумертвого врага. После парочки кулачных боев, выигранных нажатием одной кнопки, начинает создаваться впечатление, что Duke Nukem Forever – простая игра. Большая ошибка: чем дальше, тем сложней, а чем сложней – тем интересней.

HAIL TO THE KING

К тому моменту, как Дюк находит свою пушку, сюжет окончательно отмирает: почти до самого конца демки мы

На самых свежих скриншотах (снятых, видимо, с ПК-версии) игра выглядит вполне себе технологично.

DUKE NUKEM 3D

Duke Nukem 3D 1996-го года – вовсе не первая часть «Дюка» (до нее было еще четыре выпуска платформера), но точно самая популярная. Скоро тутер может получить римейк Duke Nukem 3D: Reloaded на движке Unreal Engine 3 – работа фанатская, но поддерживается официальными разработчиками. Как это часто бывает с любительскими проектами, подробности Reloaded не разглашаются – возможно потому, что подробностей как таковых пока еще не придумали.

БУКВАЛЬНО ЧЕРЕЗ ПАРУ МИНУТ НА НАШЕ КАЗИНО НАПАДАЮТ КОСМИЧЕСКИЕ СВИНЬИ И ИХ ИНОПЛАНЕТНЫЕ ДРУЗЬЯ.

САМОЕ УДИВИТЕЛЬНОЕ, ЧТО ЗА ЭТОЙ МАСКОЙ ГЕЙМПЛЕЙНОГО РАЗНООБРАЗИЯ СКРЫВАЕТСЯ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ХОРОШИЙ ОЛДСКУЛЬНЫЙ ШУТЕР.

будем только бежать, стреляя в разные стороны, и спасать каких-то случайных дам (их, конечно, хотят похитить пришельцы). Зато с точки зрения геймплея преобразования происходят самые разные и интересные – в определенный момент, например, Дюк попадает под действие «уменьшателя» и сворачивается до размеров игрушки. Стрелять в таких условиях толку нет, зато можно прыгать по диванам и стульям (от которых герой пружинит, как от батута) – внезапно, «Дюк Нюкем» становится платформером от первого лица. Позже придется сесть в радиоуправляемую машинку, чтобы сигать с трамплинов и кататься между ног у разъяренных боевых поросят. Кстати, машинкой дадут потом поуправлять и традиционным образом: через пульт управления. Forever не дает расслабиться: в каждой комнате нас встречает если не какая-нибудь ерундовая, но крайне занятная мини-игра, то хотя бы драка с боссом. Кстати, о боссах: не отходя от своего казино (а лишь забравшись на его крышу), Дюк успевает расправиться с гигантским кораблем пришельцев, который плюется лазером и выпускает истребители. Перестрелки старомодные до ужаса, но душу греют и играются превосходно. Самое удивительное, что за этой маской геймплейного разнообразия скрывается действительно хороший олдскульный шутер. Такой, где просто интересно перестреливаться с врагами, без мотивов и без взрывов на заднем плане. Как и в любом хорошем шутере, боевая система тут стоит на двух китах: подборке врагов и арсенале оружия. С первым все прекрасно: некоторые злыдни несутся на Дюка сломя голову и норовят взять его в захват, другие умеют телепортироваться, третьи летают, четвертые ходят с РПГ на плече. Приходиться менять тактику, разбивать группы неприятелей и вообще не зевать. Оружие тоже отличное: хотя теперь носить с собой можно только две пушки, общий выбор огромен. Уже в первые пару часов нашлись пистолет, дробовик, автомат, чейнган, гранатомет

Спасать школьниц из лап мерзких пришельцев – настоящее хобби Дюка.

и какой-то плазменный пулемет. И в добавок к этому всегда доступно два типа взрывчатки: гранаты, которые детонируют не сразу после броска, а по нажатию отдельной кнопки; и бомбы-липучки с лазерным сенсором, которые взрываются, когда кто-то пересекает их красный луч. Еще один маленький штрих: у Дюка появилось четыре спецумения (на консольном геймпаде они вызываются через стрелочки). Первое – банальное ночное видение, второе – небанальная возможность выпить пива (становишься сильнее, но изображение жутко плывет перед глазами), третье – умение кушать стероиды (кулачные удары оказывают-

Первым делом десант свиней свергнет памятник своему главному врагу, словно в Ираке после падения режима Хусейна.

ОРУЖИЕ ТОЖЕ ОТЛИЧНОЕ: ХОТЯ ТЕПЕРЬ НОСИТЬ С СОБОЙ МОЖНО ТОЛЬКО ДВЕ ПУШКИ, ОБЩИЙ ВЫБОР ОГРОМЕН.

ся в разы сильней), четвертое – Holoduke (создание голограммы героя для отвлечения врагов, прямо как в оригинальной игре).
Самое главное – в перестрелках Forever становится действительно сложным шутером, но сложным по-хорошему. Таким, где умираешь только из-за собственных ошибок, а каждая смерть мотивирует не разевать рот. Разработчики явно не пытались подстроиться под современный рынок: у Дюка везде свой путь.

PASSKEY? I DON'T NEED NO PASSKEY!

Фраза Дюка, написанная выше красными буквами, передает всю философию дизайнеров уровней. Никаких поисков ключей, никаких лабиринтов: Дюк идет вперед и всех мочит, конец истории. И это прекрасно.
В конце демо мы с Дюком выбираемся из казино на улицу – на известную вегасовскую Strip, где расположены все большие казино. Тут сразу становится ясно, почему именно в этом городе проводят презентацию: Вегас игровой очень похож на Вегас настоящий. То есть здания, конечно, другие и названия искаженные – но атмосфера передается при этом без проблем.
Никаким открытым миром, тут, конечно, и не пахнет: город после атаки инопланетян в руинах, дороги завалены хламом. Остается только добежать до конца извилистого пути и прикончить босса-переростка, который перед самой смертью потребует исполнения QTE: нужно к злодею подойти и нажать правильную кнопку, чтобы Дюк вырвал ему рог и воткнул его во вражеский глаз. Брутально. Forever – игра вообще очень брутальная, по-детски брутальная. По-детски озабоченная, с временами глупым юмором и нелепым насилием, почти без сюжета и с героем не умнее Рэмбо – но интересная, старомодная и по-настоящему хорошая игра. Черт подери, даже если бы она была плохая, мы все равно бы ее купили и прошли.
Все потому, что «Дюк» стал легендой – в пресс-релизе разработчики называют игру «самой ожидаемой всех времен и народов» и при этом даже не кривят душой. В разработке находилась 12 лет, а причины задержки до сих ужасно таинственны – сотрудники Gearbox даже сегодня не говорят, в чем была проблема. И хотя новые разработчики стараются не распространяться о своих неудачливых предшественниках, нынешний «Дюк» был собран по большей части именно в 3D Realms, а Gearbox лишь завершили работу и теперь держат в руках будущее всего сериала. О сиквелах, ясное дело, пока ни слова, но время для нового рассвета «Дюка», кажется, вот-вот придет. ■

Радиоуправляемые бомбы ожидает грандиозное возвращение.

В ПЕРЕСТРЕЛКАХ FOREVER СТАНОВИТСЯ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО СЛОЖНЫМ ШУТЕРОМ, НО СЛОЖНЫМ ПО-ХОРОШЕМУ. РАЗРАБОТЧИКИ НЕ ПЫТАЮТСЯ ПОДСТРОИТЬСЯ ПОД СОВРЕМЕННЫЙ РЫНОК: У ДЮКА ВЕЗДЕ СВОЙ ПУТЬ.

МУЛЬТИПЛЕЕР

Многопользовательский режим непременно будет – причем ходят слухи, что там разрешат уменьшать противников и кидаться в них отходами жизнедеятельности. Dead Space 2 с ее лозунгом «расчлени своих друзей» кажется вдруг такой невинной.

ИГРА НЕ ДАЕТ РАССЛАБИТЬСЯ: В КАЖДОЙ КОМНАТЕ НАС ВСТРЕЧАЕТ ЕСЛИ НЕ КАКАЯ-НИБУДЬ ЗАНЯТНАЯ МИНИ-ИГРА, ТО ХОТЯ БЫ ДРАКА С БОССОМ.

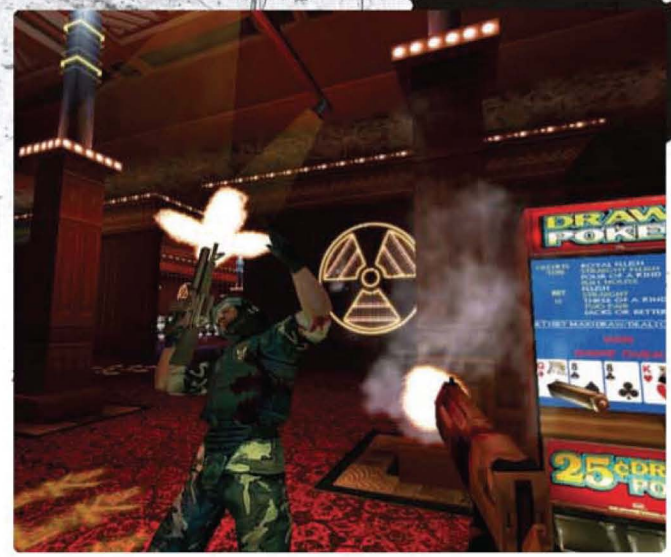
Тот самый босс из «игры в игре». Нет, голыми руками такого даже Дюк не завалит.

Автор:
Кирилл Перевозчиков

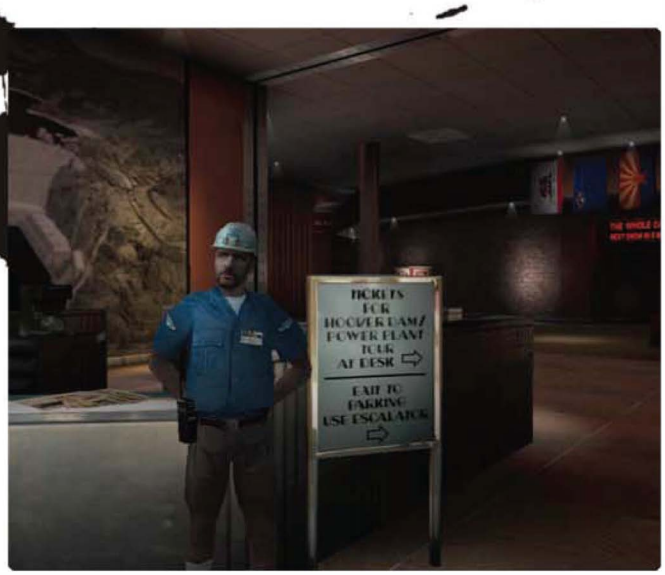
НАЗАД В БУДУЩЕЕ

КАК ВЫГЛЯДЕЛ DUKE NUKEM FOREVER ДЕСЯТЬ ЛЕТ НАЗАД

Игра работала сначала на модифицированной версии движка Quake 2 (id Tech 2), а затем перешла на Unreal Engine – и по уровню графики напоминала первую Half-Life. На этом скриншоте видна внушительная бензопила, а на заднем плане можно разглядеть инопланетян (не зубастых космических свиней, а обычных, из Зоны 51). Осталось ли все это в финальной версии – пока не ясно.



Один из самых известных ранних скриншотов Duke Nukem Forever. Действие происходит, очевидно, в одном из казино Лас-Вегаса – только что там делает доблестная армия США? Позади можно разглядеть большой фирменный знак Дюка – видимо, именно это казино принадлежит Ядерному Герцогу.

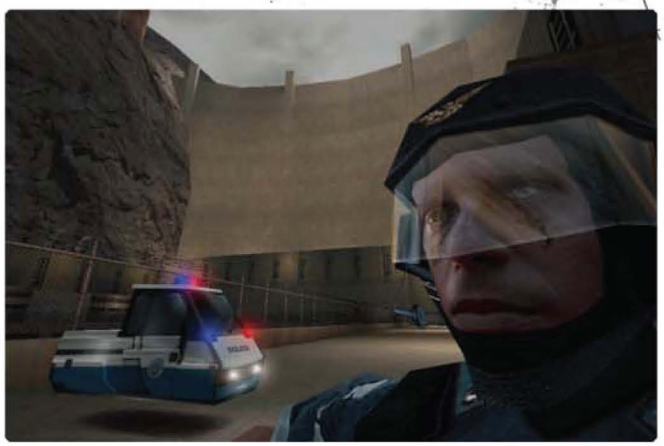


Надпись на табличке: «Билеты на экскурсию по Плотине Гувера здесь». Видимо, знаменитая дамба на реке Колорадо будет задействована в игре – а на скриншоте мы видим музей, созданный в ее честь.

Дикий Запад? Вполне возможно. Скриншот называется Ghost Town и показывает одну из ранних локаций Duke Nukem Forever. Обратите внимание на очень неплохие для своего времени модели стервятников.

Ночной клуб с недвусмысленными вывесками на фоне очень внушительного шотгана. Справа – знак шоурума, где Дюка наверняка ждут две горячие стриптизерши. Нет повода для беспокойства: все это в игре осталось. Разве что графика улучшилась раза так в три.

А кто вот этот дедушка в очках – не совсем понятно. Судя по текстуре неба, действие происходит во все том же городе-призраке. Низкополигональный ослик в левом нижнем углу смотрит на нас с явным неодобрением.



А вот и сама Плотина Гувера, воссозданная в Duke Nukem Forever образца 2001. Правда, гораздо интереснее здесь физиономия полицейского (и снова – прекрасная для своего времени графика) и левитирующий полис-кар в отдалении. Последний выглядит, согласитесь, несколько нелепо.

На этом скриншоте происходит важное сюжетное событие… А может, и не происходит. Некоторые ранние изображения Duke Nukem Forever (включая вот этот скриншот), по признанию разработчиков, «собирались» даже не на движке игры, а в обычном трехмерном редакторе – разработчики еще не успели в то время освоиться с технологией id Software.

Опять Вегас. Ночной клуб со звучным названием Stratosfear и летающая хреновина с аббревиатурой EDF на борту. Earth Defence Force? Что-то подобное мы уже видели в Red Faction: Guerrilla. Стоит, однако, отметить, что скриншот датирован 2001 годом, а игра от Volition вышла намного позже.

Знаменитый скриншот с щупальцами. От деталей кружится голова: тут и прицел автоматической винтовки в цветах американского флага, и неизвестный полицейский, по всей видимости, порабощенный инопланетным существом. Таким Дюка запомнили в начале двухтысячных.

Автор:
Иван Гусев

ПОКА СУД ДА ДЕЛО

СРАЗУ ЧЕТЫРЕ ИЗДАТЕЛЬСТВА ГОТОВЫ К ЗАТЯЖНОЙ ЮРИДИЧЕСКОЙ ВОЙНЕ

Игровая общественность с большим интересом следит за ходом двух громких судебных процессов. Издательство Activision обвиняет в саботаже и шпионаже бывших начальников студии Infinity Ward и своего главного конкурента – Electronic Arts, а Bethesda Softworks и Interplay сражаются за права на серию Fallout.

Недавно Activision передали в суд текст электронного письма, посланного одним из руководителей студии Digital Illusions Линкольном Хершбергером (Lincoln Hershberger) нескольким значимым сотрудникам Electronic Arts. «Пару месяцев назад я попросил Винса (Зампеллу – на тот момент гендиректора Infinity Ward. –Прим.ред.) попридержать выпуск скачиваемого дополнения к Call of Duty: Modern Warfare 2, пока мы не запустим Battlefield: Bad Company 2. За ним должок. Учитывая, что Modern Warfare 2 уже заработала миллиард долларов, он согласился…»

Электронное письмо датировано 2 марта 2010 года. Именно в этот день увидел свет шутер Battlefield: Bad Company 2. Дополнение Stimulus Pack для Modern Warfare 2 появилось в продаже 28 дней спустя. Адвокаты Activision расценивают это сообщение как доказательство факта предательства со стороны бывших руководителей Infinity Ward Infinity Джейсона Уэста (Jason West) и Винса Зампеллы (Vince Zampella). Однако, по мнению Electronic Arts, электронное письмо свидетельствует лишь о том, что у юристов Activision… нет чувства юмора. «Очевидно же, что это шутка! Хершбергер и Зампелла никогда не общались, – указал Джефф Браун, отвечающий за связи EA с общественностью. – Мы пытались это объяснить Activision, но там и слушать не хотят». Зампелла говорит, что ни за какие коврижки не согласился бы задержать выпуск Stimulus Pack. Обвинения бывшего работодателя он называет ложными. «Activision пойдет на любые меры, только бы не платить миллионы долларов роялти мне и другим сотрудникам Infinity Ward», – говорит Зампелла. Поглядим, есть ли чувство юмора у судей Лос-Анджелесского Верховного суда. Слушания начнутся 23 мая.

Что касается «дела Fallout», то в нем все очень запутано. Сыр-бор разгорелся вокруг прав на разработку онлайновой многопользовательской игры в культовой постапокалиптической вселенной. Вице-президент Bethesda Softworks Пит Хайнс (Pete Hines) уверяет, что права на Fallout Online принадлежат им и только им.

В Interplay с этим категорически не согласны и говорят, раз Bethesda не хочет соблюдать условия подписанного несколько лет назад договора, значит, его нужно аннулировать. В таком случае в силу вступает другой документ, согласно которому Interplay предоставляет Bethesda право выпустить только три части Fallout. «Осталась еще одна игра, и все!» – радуется президент Interplay Эрик Каен (Eric Caen).

О том, что суд идет не так, как хотелось бы Bethesda Softworks, свидетельствует тот факт, что на днях компания во второй раз поменяла свою бригаду юристов. Теперь ее интересы представляет фирма Fried, Frank, Harris, Shriver & Jacobson LLP. Interplay же защищает всего один адвокат.

Activision обвиняет Уэста и Зампеллу в предательстве.

Battlefield: Bad Company 2 прекрасно продалась бы и без помощи Зампеллы.

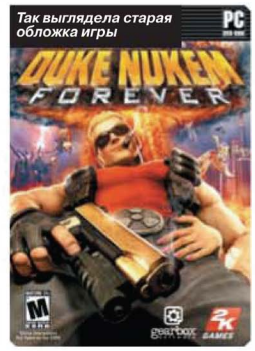
Пит Хайнс уверен: все права на Fallout принадлежат Bethesda.

Успех Fallout: New Vegas не дает спокойно спать директорату Interplay.

НЕ ЖДАЛИ?

DUKE NUKEM FOREVER УВИДИТ СВЕТ В МАЕ. ЭТОГО ГОДА, НЕ СЛЕДУЮЩЕГО

Иногда они возвращаются...



Так выглядела старая обложка игры

Случилось невероятное – шутер Duke Nukem Forever обзавелся датой выхода. Игра, у которой в графе «релиз» всегда значилось «when it's done» наконец-то... хм-м... done. Глава студии Gearbox Software Рэнди Питчфорд (Randy Pitchford) сообщил, что в магазинах Америки Duke Nukem Forever появится 3 мая, а по другую сторону Атлантики, в Европу, прибудет спустя три дня, 6 мая. Игра выйдет сразу на трех платформах: PC, Xbox 360 и PlayStation 3.

«Когда в 1997 году я попрощался со студией 3D Realms и командой, создавшей Duke Nukem 3D, я и представить себе не мог, что когда-нибудь настанет такой замечательный день, как сегодня, – говорит Питчфорд. – Я с гордостью объявляю: Duke Nukem Forever выйдет в мае!»

Геймеры ждали возвращения Дюка 13 лет и после банкротства 3D Realms уже не чаяли, что это когда-то случится. Однако Gearbox выкупила все права на франчайз и все наработки по Duke Nukem Forever, и за год с небольшим доделала игру. Незадолго до релиза ожидается выпуск демоверсии. Однако доступ к ней будет открыт не всем, а только тем геймерам, что купили Borderlands: Game of the Year Edition и получили специальный сертификат. Впрочем, это уже не так важно. Главное, до выхода Duke Nukem Forever осталось всего несколько недель! ■

COD ТРОИЦУ ЛЮБИТ

У ACTIVISION ВОЗНИКЛИ ПРОБЛЕМЫ СО СЛЕДУЮЩЕЙ ЧАСТЬЮ CALL OF DUTY?

Modern Warfare 2 разошлась 20-миллионным тиражом. Как тут без продолжения?

Raven после Singularity взялась за Call of Duty.

Геймерам, по большому счету, плевать на все скандалы вокруг Call of Duty. Им важно только, чтобы в ноябре очередная часть лежала на полках магазинов. В Activision это прекрасно понимают и стремятся не сплоховать. По слухам, следующую игру в серии делают аж три студии.

Что за «следующая игра»? С большой долей уверенности можно утверждать, что это – Call of Duty: Modern Warfare 3. Ее создание было поручено студии Infinity Ward. Однако, как сообщает газета Los Angeles Times, обезглавленная компания, потерявшая за последний год около 40 талантливых разработчиков, могла и не справиться с заданием. Поэтому издательство Activision было вынуждено звать подкрепление. С однопользовательской кампанией InfinityWard, возможно, поможет калифорнийская Sledgehammer Games. Ну а мультиплеером займется Raven Software из Висконсина, всем известная по X-Men Origins: Wolverine, Wolfenstein и Singularity. Sledgehammer Games – компания-новичок, у руля которой стоят «беженцы» из Electronic Arts. Поговаривают, студия делала приключенческий экшн во «вселенной» Call of Duty, однако теперь проект пришлось отложить. Все силы брошены на Modern Warfare 3. Пресс-служба Activision отказалась комментировать слухи, попросив всех набраться терпения. ■

Тысячи супергероев заполонили DC Universe Online.

СМЕТАЮТ С ПОЛОК

Новая онлайновая ролевая игра DC Universe Online, вышедшая одновременно на PC и PlayStation 3, была раскритикована прессой за общую недоделанность, недостаточное для MMORPG количество контента и высокую абонентскую плату. Однако геймеров все это не смущает. Президент Sony Online Entertainment Джон Смедли (John Smedley) заявил, что DC Universe Online стала самой быстро продаваемой игрой в истории компании. Во многих магазинах ее быстро разобрали, и SOE спешно допечатывает тираж. На подходе первый крупный апдейт, посвященный Женщине-кошке. ■

Homefront ждет мощная рекламная кампания.

ВКАЛЫВАЙ И НЕ ЖАЛУЙСЯ

Сотрудник студии Kaos анонимно пожаловался на своих работодателей. Он рассказал, что вот уже на протяжении полугода вынужден работать по 10 часов в день шесть, а то и семь дней в неделю. Издательство THQ делает большую ставку на шутер Homefront, и разработчиков всячески подгоняют. Что любопытно, руководство Kaos Studios не стало отпираться, а перешло в атаку, указав, что во многих американских компаниях вне игровой индустрии 10-часовой рабочий день – норма.

К слову, релиз Homefront отодвинули на неделю. Игра выйдет 15 марта. ■

ФАКТ

115

ЧЕЛОВЕК ТРУДИТСЯ НАД КОНТЕНТОМ ДЛЯ ИГРЫ DC UNIVERSE ONLINE

АНОНСЫ И ДАТЫ РЕЛИЗОВ НА PC

О НОВЫХ ИГРАХ, О ПЕРЕНОСАХ ДАТ ВЫХОДА И ОТМЕНЕ ДОЛГОСТРОЕВ

ЖЕРТВЫ РАДИ BATTLEFIELD 3

СТУДИЯ DICE ОТМЕНИЛА PC-ВЕРСИИ BATTLEFIELD 1943 И АДДОНА BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

Battlefield 3 намерена побороться со следующей Call of Duty.

Battlefield 1943 бросили, так и не доделав.

Все еще ждете Battlefield 1943? Надеетесь поиграть вместе с друзьями в Battlefield: Bad Company 2 – Onslaught? Забудьте. Генеральный менеджер DICE Карл-Магнус Тродссон (Karl-Magnus Troedsson) поведал миру, как непросто руководить крупной студией и сколько сложных решений приходится принимать, определяясь с приоритетами. После долгого вступления Тродссон перешел к главному: разработка PC-версий Battlefield 1943 и дополнения Battlefield: Bad Company 2 – Onslaught прекращена. Все силы брошены на Battlefield 3. Как вспомнишь, сколько улучшений обещала компания в Battlefield 1943, грустно становится. Тут тебе и высокие разрешения, и поддержка DirectX 10, и сражения до 32 игроков и технология VoIP... Жаль, очень жаль.

Впрочем, DICE сумела подсластить горькую пилюлю. Компания наконец-то сообщила первые детали о Battlefield 3. Игра разрабатывается на движке Frostbite 2 и может похвастаться отличной «картинкой» и новой анимационной системой, созданной при участии мастеров спортивных симуляторов EA Sports. Будет и однопользовательская кампания, и мультиплеер (в PC-версии аж до 64 человек). Ну и конечно же, разрушения – подобного апокалипсиса вы еще нигде не видели. Поле боя: Париж, Нью-Йорк, Тегеран. Когда? Battlefield 3 выходит этой осенью. ■

ТОЧНО В СРОК

BETHESDA SOFTWORKS НАЗВАЛА ДАТЫ РЕЛИЗА ЧЕТЫРЕХ ПРОЕКТОВ-ФЛАГМАНОВ

Несмотря на протесты разработчиков, Hunted кажется вполне заурядной игрой.

Brink – темная лошадка. Ждет ли игру успех или скорое забвение?

Компания Bethesda Softworks отчиталась о своих издательских планах на 2011 год. Причем не ограничилась расплывчатыми сроками, а назвала точные даты релиза. Доставайте календарики и делайте пометки. Сетевой шутер с элементами паркура Brink выйдет 17 мая в Северной Америке, а 20-го – в Европе. Игра должна была появиться в магазинах еще прошлой весной, однако команда Splash Damage (Enemy Territory: Quake Wars) не успела. Надеемся, задержка пошла на пользу.

В первых числах июня встречайте фэнтези-экшн Hunted: The Demon's Forge, который обещает быть идеальным выбором для совместного прохождения. Разработчик – студия inXile Entertainment – известна неплохой The Bard's Tale. Издатель уверяет, что Hunted станет «глотком свежего воздуха» для всех любителей фэнтези.

Кроме того, Bethesda Softworks напомнила даты выхода своих главных хитов. Rage от легендарной id Software выйдет 13 сентября в США, и 16-го – в Европе. Ну а ролевую игру The Elder Scrolls V: Skyrim ждет мировая премьера – 11.11.11. Для тугодумов расшифруем – 11 ноября 2011 года. Все вышеназванные четыре игры – мультиплатформенные проекты. Они выходят одновременно на PC и консолях Xbox 360 и PlayStation 3. ■

БОЛЬШИЕ ГОНКИ

ЗНАМЕНИТАЯ КОНСОЛЬНАЯ СЕРИЯ RIDGE RACER «ДОКАТИЛАСЬ» ДО PC

Раньше издатель Ridge Racer не жаловал PC.

Подобные сцены из FlatOut трудно даже представить в Ridge Racer.

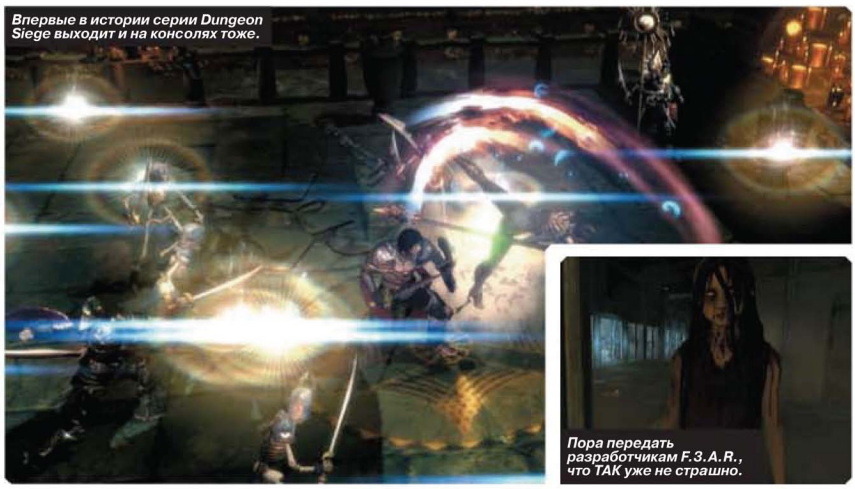
Гоночная серия Ridge Racer существует с 1993 года и примечательна, прежде всего, сильным акцентом на дрифт и большим вниманием к деталям. Вышло уже 7 «номерных» частей и множество спин-оффов. Одной из таких «вариаций на тему» станет только что анонсированная Ridge Racer Unbounded. Японское издательство Namco Bandai проанализировало последние веяния в гоночном жанре и решило добавить «огонька» своей серии. По духу Ridge Racer Unbounded будет здорово напоминать Burnout: Paradise и Need for Speed: Hot Persuit. Копы, правда, не появятся, однако девиз серии нынче звучит вот так: «Гони. Уничтожай. Доминируй».

Поняв, что мини-революцию в серии лучше доверить специалистам, Namco Bandai обратилась за помощью к хельсинской студии Bugbear Entertainment. Последняя сделала себе имя благодаря отвязному гоночному франчайзу FlatOut. Финны обещают быть верными традициям Ridge Racer и в то же время добавить драйва и азарта.

Ridge Racer Unbounded выйдет не только на консолях, но и – неслыханное дело! – на PC. Релиз состоится не скоро, в 2012 году. ■

ВЕСНОЙ – НА ПРИЛАВКАХ

СТАЛА ИЗВЕСТНА ДАТА ВЫХОДА DUNGEON SIEGE III, F.E.A.R. 3 СНОВА ЗАДЕРЖИВАЕТСЯ


Впервые в истории серии Dungeon Siege выходит и на консолях тоже.

Пора передать разработчикам F.3.A.R., что ТАК уже не страшно.

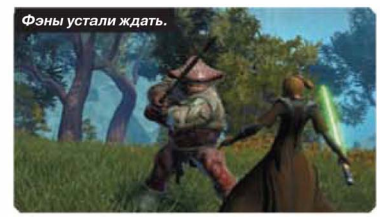
Obsidian Entertainment продолжает удивлять своей работоспособностью. В прошлом году студия выдала на гора Alpha Protocol и Fallout: New Vegas. Многие еще не успели вдоволь нагуляться по Вегасу, а у Obsidian уже готова следующая игра. Ролевой экшн Dungeon Siege III будет выпущен японским издательством Square Enix 27 мая. Геймерам, оформившим предзаказ на Steam, в подарок вручат первые две части популярной в прошлом серии. Другие онлайновые магазины сулят тем, кто поторопится с покупкой, эксклюзивные магические кольца и амулеты. Стали известны даты релиза и нескольких других небезынтересных игр. Lego StarWars III: The Clone Wars, основанная на мультсериале «Звездные войны: Войны клонов», появится в продаже 22 марта. На 1 апреля намечена европейская премьера ролевого экшна Darkspore, являющегося смесью симулятора эволюции Spore и грозы всех компьютерных мышей Diablo. Ну и напоследок: в очередной, трудно вспомнить какой, раз отодвинут на более поздний срок выпуск жутковатого шутера F.3.A.R. В прошлый раз, сообщая о задержке, издатель назвал точную дату релиза – 22 марта. Теперь пресс-служба Warner Bros. Interactive действует осторожнее. Ищите игру на прилавках где-то в мае. ■

Frontier делала The Outsider на свои деньги.

АУТСАЙДЕРУ НЕ ПОВЕЗЛО

Британская студия Frontier Developments прекратила разработку амбициозного приключенческого экшна The Outsider. Эта игра была анонсирована в 2005 году. Глава Frontier Дэвид Брейбен (David Braben), один из авторов культового космосима Elite, сравнивал The Outsider с «Элитой», указывая на свободу выбора при прохождении.

В конце прошлого года студия уволила 12 сотрудников, сейчас – еще 17. Брейбен говорит, что настало время определиться с приоритетами, и The Outsider пришлось пожертвовать. В то же время он настаивает: проект не закрыт, а заморожен. ■


Фэны устали ждать.

ЗВЕЗДНЫЕ ПЛАНЫ

Руководство издательства Electronic Arts не раз указывало, что онлайновую ролевую игру Star Wars: The Old Republic следует ждать весной 2011 года. В BioWare, правда, были боязливее с прогнозами, и на все вопросы отвечали коротко: «Выйдет в 2011-м». И, похоже, не зря разработчики осторожничали. Из неофициальных источников стало известно, что релиз Star Wars: The Old Republic следует ждать в сентябре. В EA также говорят, что игра окупится, если у нее будет 500 тысяч постоянных подписчиков. Ну а когда наберется миллион, дела пойдут совсем хорошо. ■

ФАКТ

4.7

МИЛЛИОНА ЭКЗЕМПЛЯРОВ – ТИРАЖ WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM ЗА ПЕРВЫЙ МЕСЯЦ ПРОДАЖ

ЖИЗНЬ ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫХ ЛЮДЕЙ | О ЛЮДЯХ В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

ПРОЩАЙТЕ, ЧЕРВЯКИ

КРЕАТИВНЫЙ ДИРЕКТОР TEAM17 РЕШИЛ ЗАНЯТЬСЯ НОВЫМ ДЕЛОМ

Легенда британской игровой индустрии Мартин Браун (Martyn Brown) объявил, что покидает студию Team17. Он был одним из основателей этой компании и до недавнего времени возглавлял ее (а также занимал должность креативного директора). Браун причастен к появлению таких всем знакомым и любимых серий, как Alien Breed и Worms. Впрочем, жуткая, кривая, бездарная Leisure Suit Larry: Box Office Bust – тоже на его совести.

«Я наконец-то могу объявить, что покидаю Team17, – сообщил Мартин Браун. – Я провел здесь потрясающие 20 лет, но этот замечательный отрезок моей жизни подошел к концу. Я оставляю Team17 в хорошей форме. Пришло время для моего персонального приключения».

На вопросы, почему он ушел из Team17, Браун ограничился коротким комментарием: «Пришло время». Не захотел он распространяться и по поводу своей дальнейшей судьбы. Мартин говорит: он уже решил, чем будет заниматься в будущем, но пока не имеет права рассказать все начистоту. Мол, это не только его секрет. Однако Браун намерен посетить Конференцию разработчиков игр в этом году, а значит, пока не готов навсегда покинуть игровую индустрию. ■

Браун ушел, завершив трилогию Alien Breed.

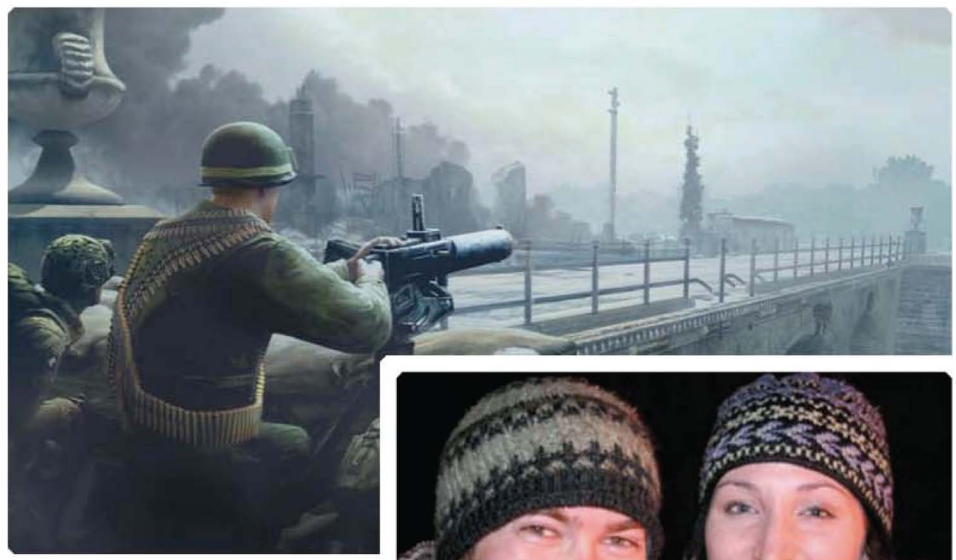
Мартин Браун темнит насчет своих планов.

ГЕЙМДИЗАЙНЕР УМЕР, НО ДЕЛО ЕГО ЖИВЕТ

СТУДИЯ RELIC ENTERTAINMENT ОБЪЯВИЛА ОБ УЧРЕЖДЕНИИ СТИПЕНДИИ ИМЕНИ БРАЙАНА ВУДА

В сентябре прошлого года игровая индустрия понесла большую утрату – в нелепой автокатастрофе погиб Брайан Вуд (Brian Wood), один из создателей серии Company of Heroes и главный дизайнер многопользовательской Company of Heroes Online. Ему было всего 33 года. Вуд вместе с женой Эрин, находящейся на шестом месяце беременности, ехал на Subaru Outback. Неожиданно на встречку выскочил Chevy Blazer. 21-летняя водительница «Шевроле» решила снять свитер и попросила подружку подержать руль. Результат – три трупа. Погибли пассажиры Chevy Blazer, сидевшие на заднем сиденье, и геймдизайнер из Relic Entertainment. За секунду до столкновения Вуд развернул Subaru, чтобы принять удар целиком на себя. Беременная жена не пострадала и вскоре была отпущена из больницы.

В память о погибшем коллеге канадская студия Relic Entertainment объявила об учреждении стипендии имени Брайана Вуда. Каждый год разработчики намереваются отбирать трех лучших выпускников отделения геймдизайна ванкуверской школы киноискусства. В течение четырех месяцев счастливчики, бок об бок со специалистами из Relic, будут делать игры. Самым способным предложат работу.



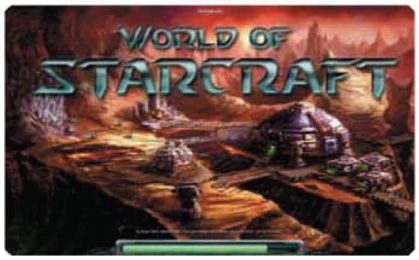
В THQ произвели переоценку ценностей и отказались от Company of Heroes Online.

Брайан Вуд и его жена Эрин – фото из семейного архива.

Кстати, Company of Heroes Online ненадолго пережила своего главного дизайнера. 31 марта издательство THQ отключит ее серверы. ■

WORLD OF STARCRAFT ПОД ЗАПРЕТОМ

ТАЛАНТЛИВЫЙ АМЕРИКАНЕЦ СОЗДАЛ МОД, ВЗБУДОРАЖИВШИЙ BLIZZARD



Винзен уточнил, что World of StarCraft на самомделе не MMORPG.

Возможно, скоро Винзен будет трудиться над League of Legends.

Публикуя на YouTube ролик своего мода к StarCraft II, американец Райан Винзен (Ryan Winzen) не мог и предположить, что буквально через пару дней станет знаменитостью. Модификация носила гордое имя World of StarCraft и казалась полноценной MMORPG в духе World of Warcraft.

Вскоре видео удалили с YouTube, а с Винзеном связались представители компании Blizzard Entertainment. Они поначалу не верили, что мод создан в редакторе StarCraft II, а не при помощи сторонних программ. Потом «переговорщик» указал, что права на словосочетание World of StarCraft зарегистрированы на Blizzard. Райан тут же предложил переименовать свою модификацию в StarCraft Universe. В Blizzard посовещались и решили, что нет юридических оснований для запрещения разработки. Более того, талантливого моддера даже пригласили на экскурсию по компании.

Экскурсия – это, конечно, здорово, а работа лучше. Разработчики League of Legends из Riot Games были настолько впечатлены мастерством Винзена, что пригласили его к себе на работу. Правда, парню придется пройти несколько тестов и показать, что он действительно достоин стать профессиональным разработчиком.

Тем временем почтовый ящик Винзена переполнен – сотни моддеров, программистов и композиторов хотят поучаствовать в создании StarCraft Universe. Чудеса, да и только! ■

РЕАЛЬНЫЕ КАБАНЫ

ВЕТЕРАНЫ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ ОТКРЫЛИ НОВУЮ КОМПАНИЮ

Том и Джон. Вместе навсегда.

Последней игрой, над которой Ромеро и Холл работали вместе, был шутер Area 51 (2005).

Поразительное дело – легенды геймдева Джон Ромеро (John Romero) и Том Холл (Tom Hall) все время над чем-то работают, но уже давно ничего не выпускали. Создается впечатление, что они просто дрейфуют из одной компании в другую. Начался 2011 год, и Ромеро с Холлом затеяли новое дело. Они создали компанию Loot Drop, которая займется преимущественно социальными играми.

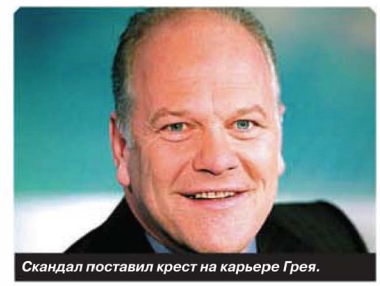
Ромеро и Холл – друзья с давних пор. Они вместе трудились в id Software, ION Storm, Monkeystone Games и Midway. В последние годы судьба развела их: Джон работал в Slipgate Ironworks над неанонсированной MMORPG, а Том в Kingslsle Entertainment – тоже над какой-то онлайновой игрой. В 45 лет Холл перенес инсульт и на время выбыл из строя. Сейчас, видимо, все проблемы со здоровьем решены, и друзья решили, как в старые добрые времена, поработать вместе. К себе в компанию они позвали еще Роберта Сиротека (Robert Sirotek), сооснователя известной в прошлом Sir-Tech Software (серии Wizardry и Jagged Alliance). Руководителем Loot Drop назван Том Холл.

Свой первый проект студия выпустит летом. Финансировать его и издавать вызвалась компания RockYou. ■

Молине не привыкать к наградам.

РАЗРАБОТЧИКИ ЧЕСТВУЮТ

Питер Молине (Peter Molyneux), первооткрыватель жанра «симулятор бога» и автор таких игр, как Theme Park, Dungeon Keeper и Fable, получил очередную индустриальную награду – за достижения всей жизни. Выдающегося геймдизайнера вскоре будут чествовать на Конференции разработчиков игр в Сан-Франциско. Престижная награда вручается раз в год людям, чьи деяния повлияли на становление и развитие игровой индустрии. Ее лауреатами уже стали 11 разработчиков, включая Уилла Райта (Will Wright) и Сида Мейера (Sid Meier). Присоединяемся к поздравлениям. ■



Скандал поставил крест на карьере Грея.

СЕКСИЗМ НЕ ПРОЙДЕТ

Английский комментатор Эндрю Грей (Andrew Gray) хорошо знаком всем поклонникам футбольных симуляторов. Начиная с 1996 года, он в паре с коллегой Мартином Тейлором (Martin Tyler) комментирует все, что происходит на виртуальных полях в играх серии FIFA. Однако теперь его, вероятно, заменят. Недавно Грей был уволен с телеканала Sky Sports за… сексистские высказывания в эфире. Он неуважительно отозвался о женщине-судье. Разгорелся скандал, и Грей лишился работы. В издательстве Electronic Arts говорят, что пока не приняли решения насчет комментатора. ■

ФАКТ

6

МИЛЛИОНОВ ДОЛЛАРОВ ЗАПЛАТИЛА КОМПАНИЯ SEE VIRTUAL WORLDS ЗА ПЛАНЕТУ В ИГРЕ ENTROPIA UNIVERSE

ИНДУСТРИАЛЬНЫЕ НОВОСТИ | О КОМПАНИЯХ В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

DISNEY МЕНЯЕТ КУРС

СТУДИЯ PROPAGANDA GAMES ЗАКРЫТА, В JUNCTION POINT СОКРАЩЕНИЯ

Disney Interactive Studios в последнее время не везет на игровом поприще. За прошедшие годы у нее почти не было хитов, за исключением Wii-эксклюзива Epic Mickey (да и тот продался хорошо, но не фантастически). Большие надежды возлагались на экшн Tron: Evolution. Увы, игра, выпущенная одновременно с блокбастером «Трон: Наследие», разошлась в США тиражом в 190 тысяч 755 копий. Не удивительно, что в Disney решились на кардинальные перемены.

Первым делом закрыли канадскую Propaganda Games, разработавшую Tron: Evolution. Студия была открыта в Ванкувере в 2005 году, и за свою короткую жизнь выпустила шутер Turok. Propaganda Games также трудилась над любопытным ролевым экшном Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned, но проект был закрыт без объяснения причин в октябре прошлого года. В штате студии числилось 70 сотрудников. Всем им указано на дверь. Прошли сокращения и в Junction Point Studios, создавшей Epic Mickey. Работников не спас авторитет главы студии Уоррена Спектора (Warren Spector). Руководство Disney дало понять, что реструктуризация игрового подразделения только началась, и дальнейшие увольнения неизбежны. Компания решила переориентироваться на социальные и мобильные игры. ■

Tron: Evolution стала лебединой песнью Propaganda Games.

Многие до сих пор грустят по многообещающей Armada of the Damned...

«ЭЛЕКТРОНИКИ» ТЕРЯЮТ ДЕНЬГИ

ИЗДАТЕЛЬСТВО ELECTRONIC ARTS ПРОДОЛЖАЕТ НЕСТИ УБЫТКИ

Издательство Electronic Arts предоставило финансовый отчет за последний, праздничный квартал 2010 года. Поскольку компания уже больше года стабильно терпит убытки, многие с нетерпением ждали этого документа, чтобы понять, наметились ли перемены к лучшему. Однако вопрос вовсе не прост. Формально «электроники» заработали меньше, чем за аналогичный период 2009 года (было 1.24 млрд долларов, стало 1.05 млрд) и расходы составили 322 миллиона долларов (год назад – 82 миллиона). Однако если отбросить в сторону бухгалтерскую казуистику, учитывающую долгосрочные стратегические инвестиции и расходы на реструктуризацию, компания в плюсе – она заработала на 196 миллионов баксов больше, чем потратила. Основной доход принесли FIFA 11, Madden NFL 11, Battlefield: Bad Company 2, Medal of Honor и Need for Speed: Hot Pursuit. Последние две взяли планку в 5 миллионов проданных копий, а FIFA 11 осчастливила аж 11 миллионов геймеров. Руководство EA отметило, что хоррор-экшн Dead Space 2 стартовал выше всяких похвал, и уже близок к продажам в 2 миллиона. К слову, первая часть с трудом разошлась миллионным тиражом. В будущее EA смотрит с большим оптимизмом, делая ставку, прежде всего, на шутеры: Bulletstorm, Crysis 2 и Battlefield 3. ■

EA надеется на хорошие продажи Bulletstorm.

Нет сомнений: сиквелу Medal of Honor быть!

ВМЕСТЕ В ТАЙНЫЙ МИР!

FUNCOM И ELECTRONIC ARTS РЕШИЛИ ВМЕСТЕ ИЗДАВАТЬ ОНЛАЙНОВУЮ ИГРУ THE SECRET WORLD

The Secret World кажется весьма оригинальной игрой.

Теперь за судьбу The Secret World можно не беспокоиться – игра обязательно выйдет!

В прошлом году норвежская компания Funcom сократила 20% сотрудников и с грустью признала: релиз The Secret World, амбициозной онлайновой RPG, посвященной борьбе тайных обществ – друг с другом и разной инфернальной нечистью, переносится на неопределенный срок. Какое-то время об игре вообще ничего не было слышно, и паникеры уже начали прощаться с ней. Поторопились. Поняв, что в одиночку подобный проект не осилить, Funcom позвала на помощь Electronic Arts. Там подумали, и согласились стать соиздателем The Secret World. В обмен на хороший процент с прибыли – какой именно не разглашается.

Теперь «электроники» отвечают за рекламу и распространение многообещающей MMORPG, а от норвежцев требуется лишь обеспечить высокое качество продукта. Кстати, The Secret World уже практически не норвежский проект. Его делают не в Осло, а в Канаде. Некоторое время назад Funcom открыла филиал в Монреале, рассчитывая сэкономить на налогах. Поначалу команда насчитывала всего 20 сотрудников, но сейчас их уже 138.

Появление сильного партнера должно ускорить работу над The Secret World. Сотрудники Funcom Canada намекнули, что релиз состоится в ближайшие месяцы. Возможно, даже этим летом. Ждем! ■

РАЗРАБОТЧИКИ БЕЗ РАБОТЫ

BIZARRE CREATIONS ДОЖИВАЕТ ПОСЛЕДНИЕ ДНИ, A WHITE BIRDS УЖЕ ЗАКРЫЛАСЬ

James Bond007: BloodStone «ликвидировала» Bizarre Creations.

Nikopol стала последней компьютерной игрой White Birds.

Все идет к тому, что ливерпульскую студию Bizarre Creations закроют. Компания, считавшаяся фаворитом на рынке гоночных симуляторов, в 2007 году была куплена издательством Activision. С той поры ей не везет. Гоночная аркада Blur не смогла завоевать любовь миллионов, да и возвращению агента 007 в экшне James Bond 007: Blood Stone немногие порадовались. В Activision подумали и решили, что не готовы кормить 200 «неудачников». В ноябре прошлого года сотрудникам Bizarre Creations выдали уведомления об увольнении по истечении трех месяцев (таково требование британского законодательства). Этот срок руководство Activision пообещало потратить на поиск покупателя студии. Увы, никто не заинтересовался. «Мы очень хотели сохранить команду и найти ей нового хозяина, – говорит один из боссов Activision Коди Джонсон (Cody Johnson). – Мы общались почти со всеми потенциально заинтересованными сторонами. Однако так и не нашли желающих купить Bizarre Creations. Мы рекомендуем закрыть студию». Вот так безрадостно подошла к концу почти 17-летняя история Bizarre Creations.

Кстати, во Франции тем временем обанкротилась и закрылась другая именитая студия – White Birds Productions. Эта компания была создана мастером приключенческого жанра Бенуа Сокалем (Benoit Sokal) и запомнилась квестами Sinking Island, Nikopol и Paradise. ■

До Shattered Dimensions студии Beenox доверяли лишь делать порты игр о Человеке-пауке.

СТУДИЯ ЧЕЛОВЕКА-ПАУКА

Прошлогодняя Spider-Man: Shattered Dimensions была неплохой игрой, но не более. Однако в издательстве Activision весьма довольны качеством и продажами этого экшна. Настолько, что его создатель – канадская студия Beenox – отныне отвечает за все будущие игры о Человеке-пауке. Разработчики рады оказанному со стороны Activision доверию и обещают не подвести. Нам ясно дали понять, что очередная игра о герое в красно-синем трико на подходе, однако ничего конкретного пока не известно. Вполне возможно, проект будет иметь отношение к новому фильму о Человеке-пауке. ■

Новый логотип во всей красе.

THQ СМЕНИЛО ЛОГОТИП

Издательство THQ в последние годы с трудом сводит концы с концами. Однако есть и позитивные перемены, и чтобы откреститься от прошлого «компании-неудачницы», было принято решение… сменить логотип. Раньше буквы THQ словно собирались умчаться вдаль. Теперь название издательства выполнено привлекательным, футуристичным шрифтом.

Новый логотип компании был представлен в ходе официальной торжественной церемонии в Нью-Йорке. С февраля его можно увидеть во всех новых играх, выпущенных издательством THQ. ■

ФАКТ

2.2

МИЛЛИАРДА ДОЛЛАРОВ ПОТЕРЯЛА ELECTRON IC ARTS ЗА ПОСЛЕДНИЕ ТРИ ГОДА

Реклама

НА МАРСЕ СНОВА НЕСПОКОЙНО

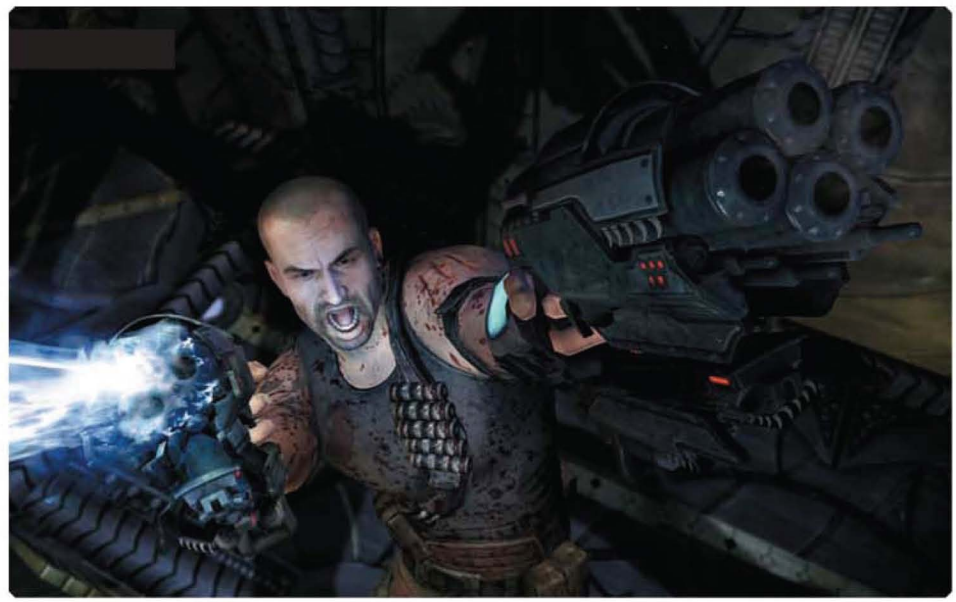
НАЧАЛИСЬ СЪЕМКИ ФАНТАСТИЧЕСКОГО ТЕЛЕФИЛЬМА RED FACTION: ORIGINS

Брайан Джей Смит получил важную роль в Red Faction: Origins.

В прошлом году американский телеканал SyFy, посвященный фантастике, подписал договор с издательством THQ, обязавшись снять двухчасовой телефильм по мотивам марсианской FPS-серии Red Faction. Если картина будет иметь успех у зрителей, возможен запуск полноценного сериала. Одновременно с премьерой фильма-приквела, в мае, THQ выпустит шутер Red Faction: Armageddon.

Сейчас стал известен актерский состав фильма, названного Red Faction: Origins. Алека Мэйсона, главного героя Red Faction: Guerrilla, сыграет Роберт Патрик (Robert Patrick). Все помнят его по роли робота из жидкого металла из «Терминатора 2». Действие фильма разворачивается спустя 25 лет после событий Guerrilla, так что Мэйсон уже не молод и обзавелся детьми. Его дочка пропала 12 лет назад, а вот сын Джейк – Брайан Джей Смит (Brian J. Smith) из «Звездные врата: Вселенная» – вырос богатырем и служит в марсианском ополчении. Когда парень узнает, что его сестра жива, он бросается на выручку. Сюжет Red Faction: Origins, может, и не блещет оригинальностью, но наверняка порадует фэнов игровой серии. Режиссером фильма выступает крепкий профессионал – Майкл Нэнкин (Michael Nankin), в чьем портфолио немало эпизодов «Звездного крейсера «Галактика», «Обмани меня» и «Героев». Съемки уже начались в Болгарии. ■

Фильм должен послужить хорошей рекламой Red Faction: Armageddon.



Реклама
WORLD OF TANKS
www.worldoftanks.ru

МАМЫ НЕНАВИДЯТ DEAD SPACE 2

АМЕРИКАНСКИЕ ОБЩЕСТВЕННИКИ ТРЕБУЮТ НАКАЗАТЬ EA ЗА НЕНАДЛЕЖАЩУЮ РЕКЛАМУ

Незадолго до выхода хоррор-экшна Dead Space 2 пиарщики издательства Electronic Arts провели занятную акцию – они показали видеоматериалы из игры 200 женщинам-добровольцам среднего возраста. Дамы реагировали на продемонстрированные им сцены насилия, как положено: вскрикивали, отшатывались от экрана, закрывали лица руками. Одна мадам возопила: «Зачем вообще нужно было делать ТАКУЮ игру». Из этих эпизодов «электроники» сделали рекламный ролик «Твоя мама ненавидит Dead Space 2».

И матери действительно взбунтовались. Первой выступила общественная организация из Сан-Франциско Common Sense Media, за ней подтянулись другие. В рейтинговую комиссию ESRB полетела жалоба, в которой было сказано, что подобная реклама подстегивает детей к покупке Dead Space 2. Общественники просили строго наказать издателя. Президент ESRB Патрисия Вэнс (Patricia Vance) ответила: «EA не первая компания, использующая в своих целях постулат: «Раз старшее поколение ЭТО не понимает, значит, ЭТО круто. Однако нет никаких оснований полагать, что реклама «Твоя мама ненавидит Dead Space 2» нацелена на детей». И напомнила про возрастной рейтинг, указанный на коробке с игрой, – Mature (от 17 лет). ■

Dead Space 2 категорически не понравилась мамам.

EA согласовала рекламу про мам с ESRB до показа.

The Walking Dead – одна из главных телепремьер 2010 года.

ЗОМБИ НА ПОДХОДЕ

Telltale Games продолжает поражать всех своей работоспособностью. Разработчики продолжают выпускать новые игры одну за другой. И ведь если бы халтуру гнали! Нет, с качеством все в порядке. Компания объявила, что вскоре проведет презентацию в Сан-Франциско, в ходе которой представит собравшимся сразу 5 новых проектов. Один из них, кстати, основан на недавно запущенном телесериале, который, в свою очередь, базируется на популярной серии комиксов. Многие тут же предположили, что речь идет о зомби-франчайзе The Walking Dead. ■

ФАКТ

1.1

ТРИЛЛИОН ВЫСТРЕЛОВ СДЕЛАНО В ШУТЕРЕ CALL OF DUTY: BLACK OPS

НАЧАЛАСЬ!
www.worldoftanks.ru

Автор:
Иван Гусев

1 В мире Rage необычайно популярно искусство граффити.

2 Все оружие в Rage, включая арбалет, обладает несколькими типами боеприпасов.

3 Ходили слухи, что id хотели рейтинг Teen и что крови в Rage не будет. Как видите, это не так.

RAGE

Постапокалиптический FPS в духе «Безумного Макса» был анонсирован на конференции компании Apple в августе 2007 года. С тех пор многое изменилось. id Software утратила независимость, у Rage сменился издатель, а о версии для Mac лишний раз стараются не вспоминать. Игра создается на мощном движке id Tech 5, и визуально очень хороша. А вот геймплей порой кажется… хм-м… старомодным. Тем не менее, все ждут от id только хит.

- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Bethesda Softworks
- **РАЗРАБОТЧИК:** id Software
- **ИНТЕРНЕТ:** www.rage.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 13 сентября 2011 года

О СКРИНШОТЕ

Сразу несколько крупных игровых изданий пожелали опубликовать статьи «Игры, которые мы ждем в 2011 году». Конечно же, в списке присутствовала Rage. Чтобы СМИ не перепечатывали старые скриншоты, id Software подготовила порцию новых. Всем на радость.

СКРИНШОТ ДЛЯ PC?

Трудно утверждать. Впрочем, все версии ожидаются почти идентичными.

1 Этот бритый парень – внук Алека Мейсона из Red Faction: Guerrilla.

2 Раса инсектоидов вполне разумна и может держать в клешнях оружие.

3 Можно пристрелить врага, а можно обрушить эту вышку ему на голову.

RED FACTION: ARMAGEDDON

Если вы помните первую часть Red Faction, значительную часть времени в ней главный герой сражался под землей. Вылазки на поверхность были редки – ничего подобного тому, что мы видели в Red Faction: Guerrilla, и представить нельзя. Что ж, в Armageddon мы возвращаемся в глубины Марса. А там, оказывается, живут такие монстры, по сравнению с которыми капиталисты-угнетатели – просто милые ребята. ■

- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** THQ
- **РАЗРАБОТЧИК:** Volition
- **ИНТЕРНЕТ:** www.redfaction.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** Май 2011 года

О СКРИНШОТЕ

Red Faction для издательства THQ важен настолько же, насколько Gears of War для Microsoft или Killzone для Sony. У Armageddon очень мощная рекламная поддержка, включая телефильм-приквел. Релиз не за горами, а в таких случаях порции скриншотов появляются в сети с завидной регулярностью.

СКРИНШОТ ДЛЯ PC?

Не ясно. Armageddon выходит сразу на трех платформах.

Автор:
Иван Гусев

ИГРОВАЯ КАРТА МИРА: FUNCOM

ХРОНОЛОГИЯ РЕЛИЗОВ

1996 Dragonheart: Fire & Steel
1999 The Longest Journey
2000 No Escape
2001 Anarchy Online
2006 Dreamfall: The Longest Journey
2008 Age of Conan: Hyborian Adventures
2011 Bloodline Champions

СТУДИЯ: Funcom
СТРАНА: Норвегия
ГОРОД: Осло
ПОЧТОВЫЙ АДРЕС: Drammensveien 167, N-0277 Oslo, Norway
ИНТЕРНЕТ: www.funcom.com
ПАРТНЕРЫ-ИЗДАТЕЛИ: Interplay, Acclaim, Eidos Interactive

The Longest Journey сделала Funcom всемирно известной компанией.

ВМЕСТЕ С КАСПЕРОМ

Студия Funcom была основана в 1993 году Готом Годагером (Gaute Godager) и еще четырьмя шведами с труднопроизносимыми фамилиями. Годагеру на тот момент было 23 года, но он считался уже опытным разработчиком, так как свою первую игру сделал в 17. На первых порах Funcom бралась за любую работу, даже за аркаду по мотивам фильма «Каспер». Прорыв случился в 1999 году, когда студия выпустила замечательный квест The Longest Journey.

Сейчас Anarchy Online вроде бы переводят на новый движок.

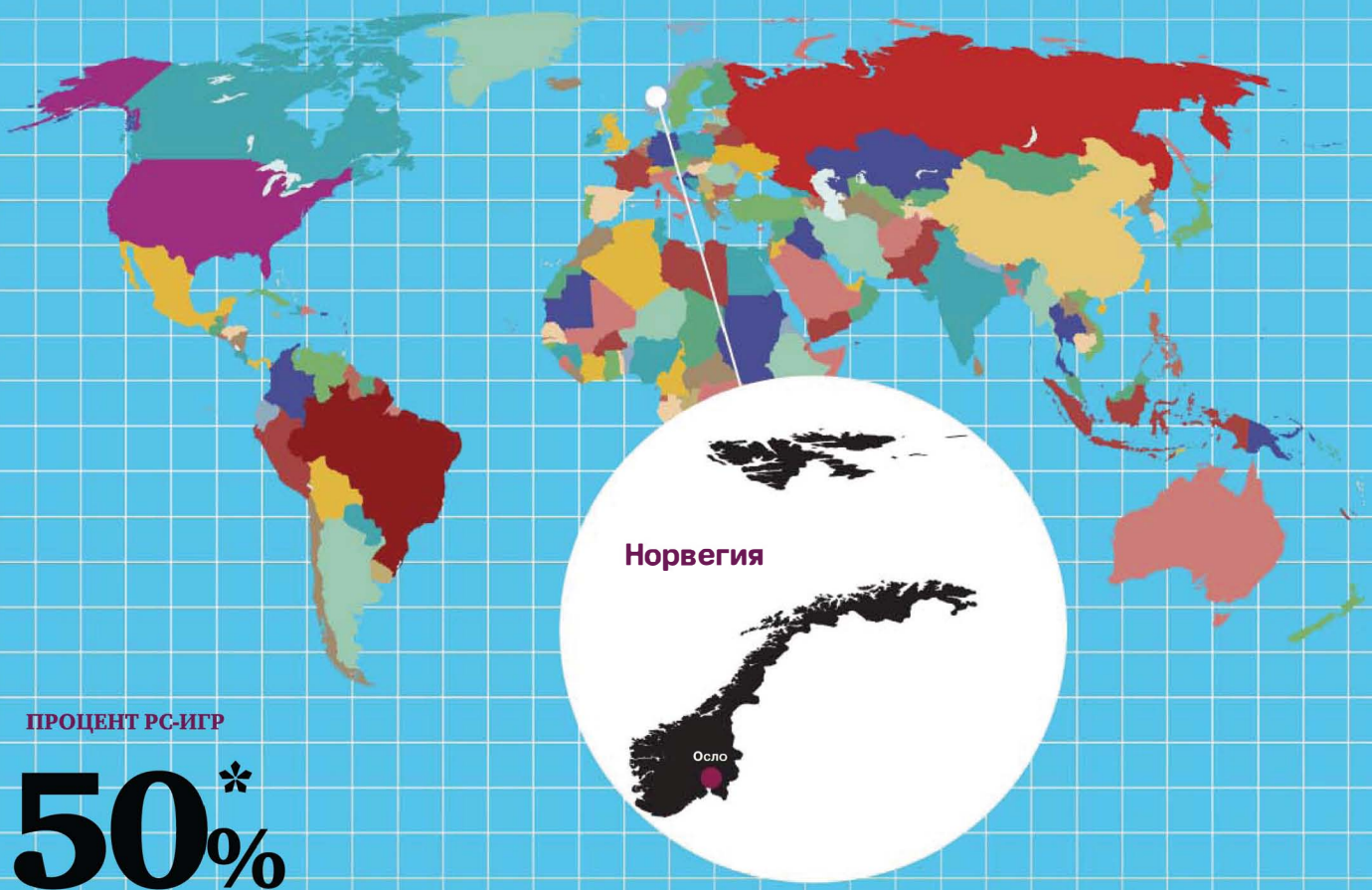
АНАРХИСТЫ

The Longest Journey принесла Funcom любовь критиков, однако крепко стать на ноги норвежская студия смогла благодаря совсем другой игре – Anarchy Online. Это была одна из первых фантастических MMORPG. Funcom взялась за Anarchy Online еще в 1995 году. Разработчики тогда долго спорили, есть ли будущее у Интернета. Решили рискнуть и не прогадали. На пике популярности у Anarchy Online было 700 тысяч подписчиков. Сейчас игра бесплатна и открыта для всех!

Годагер ушел и меч забрал.

ТРУДНЫЕ ВРЕМЕНА

Последние несколько лет оказались сложным пернодом в истории Funcom. Age of Conan: Hyborian Adventures отлично стартовала, но довольно быстро растеряла подписчиков. Гот Годагер, руководитель разработки AoC, не снес критики и в сентябре 2008-го покинул Funcom. В связи с убытками в компании прошли большие сокращения – на бижутруда отправились больше 20% сотрудников. Все надежды Funcom связаны с новой онлайновой игрой – The Secret World.



ПРОЦЕНТ PC-ИГР

50%*

** отношение PC-игр, созданных студией, к общему количеству ее релизов.*

Норвегия – одна из красивейших стран на планете.

ЛУЧШАЯ СТРАНА В МИРЕ

Норвегия расположена в западной части Скандинавского полуострова и граничит с Россией, Швецией и Финляндией. Населения здесь всего ничего – меньше 5 миллионов человек. Норвегия возглавляет список самых благополучных стран мира, ежегодно составляемый ООН. На троне с 1991 года сидит король Харальд V. Норвегия подарила миру знаменитого биатлониста Бьёрндалена, победителя «Евровидения» Александра Рыбака и писателя Эрленда Лу.

Осло – почти как Венеция – город на воде.

600 ТЫСЯЧ ОСЛОВЦЕВ

Столица Норвегии Осло в разные времена называлась Христианией и Кристианией. Город расположен в восточной части Норвегии. Территория Осло включает 40 островов и 343 озера. Живет здесь около 600 тысяч человек, коих на русском правильно называть ословцы, а не как-нибудь иначе. Четверть населения города – иностранцы. Одним из городов-побратимов Осло является наш Санкт-Петербург.

А по пятницам Funcom всей командой пьет пиво.

СТРАШНЫЕ НАЛОГИ

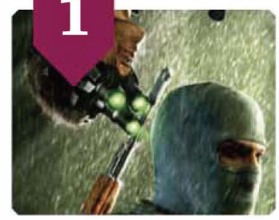
Английский журнал Develop включил Funcom в список 100 лучших студий мира – единственную из Норвегии. Однако делать бизнес в Осло ох как непросто! И в первую очередь из-за крайне высоких налогов. Одной из антикризисных мер, предпринятых недавно Funcom, стало открытие филиала в канадском Монреале, где для разработчиков действуют налоговые поблажки. Кстати, в Осло нет других известных игровых студий, помимо Funcom.

Автор:
Иван Гусев

10 ФАКТОВ О ФИЛЬМАХ ПО МОТИВАМ ИГР,

КОТОРЫЕ ДОЛЖЕН ЗНАТЬ КАЖДЫЙ ОБРАЗОВАННЫЙ ГЕЙМЕР

1



Права на экранизацию многих хитов давно куплены. Фильм по Splinter Cell делает DreamWorks Pictures, по Metal Gear Solid – Sony Pictures, по Gears of War – New Line Cinema, а World of Warcraft снимет Legendary Pictures. ■

2

Microsoft заказала сценарий фильма по мотивам Halo в крупном голливудском агентстве Creative Artists Agency. Сценарист «Пляжа» и «28 дней спустя» Алекс Гарленд взял за работу всего... миллион долларов. ■

3

Когда снимался фильм Doom, боссы студии id Software не стали возражать против существенного изменения мифологии культовой FPS-серии. Единственное, на чем они настаивали, – главного героя должны звать Джон. ■

4

В 2001 году японская компания Square обожглась на компьютерном мультфильме Final Fantasy: The Spirits Within. При бюджете в 137 миллионов долларов картина едва «отбила» половину стоимости производства. ■

5

Режиссер Джеймс Кэмерон планировал онлайновую игру по мотивам фантастического эпика «Аватар». Он надеялся, что геймеры начнут исследовать виртуальную Пандору за несколько недель до кинопремьеры. ■

6

Фильм по мотивам фантастической серии Halo должен был снимать режиссер из ЮАР Нил Бломкамп. Проект не состоялся по финансовым причинам, и вместо него Бломкамп подарил нам замечательный «Район №9». ■

7

Режиссер «Пятого элемента» Люк Бессон не любит игры. У него дома даже компьютера нет. Продюсером киноверсии Hitman он стал по просьбе кинокомпании 20th Century Fox. В образе 47-го ему понравился лишь галстук. ■

8

В 2007 году вампирская чушь «Бладрейн», снятая Уве Болом, удостоилась 6 номинаций на «Золотую малину» (вручается худшим фильмам). Спустя год немец получил спецприз – «За наихудшие карьерные достижения». ■

9

Самым кассовым фильмом по мотивам игры является «Принц Персии: Пески времени» (335 миллионов долларов в мировом прокате). До него почетный титул десять лет принадлежал «Ларе Крофт: Расхитительнице гробниц». ■

10

Снимать фильм по мотивам World of Warcraft подписали режиссера «Человека-Паука» Сэма Рэйми. Знакомясь с «материалом», он прокачал двух персонажей, одного до 29 уровня, а другого аж до 72-го. ■

RAZER

Imperator™

ergonomic laser gaming mouse

КОНТРОЛЬ. КОМФОРТ.
КАСТОМИЗАЦИЯ.

• Игровая мышь с эргономичной формой для правшей

• 5600 dpi лазерный сенсор Razer Precision™ 3.5G • Регулируемое положение боковых кнопок

Спрашивайте в магазинах:

М.видео www.mvideo.ru

MediaMarkt www.mediamarkt.ru

ЭЛЬДОРАДО www.eldorado.ru

powered by 3.5G Laser Sensor 5600dpi

FOR GAMERS. BY GAMERS.™

ru.razerzone.com

реклама

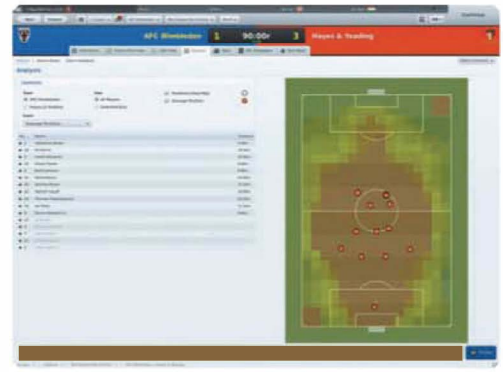
Эксклюзивный дистрибьютор в России — компания Графитек, Москва, тел.: (495) 785-28-51, www.grafitec.ru

Автор:
Иван Гусев

ЯНВАРЬ: ЧАРТЫ ПРОДАЖ

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В ВЕЛИКОБРИТАНИИ

Название игры	Издатель
1. Football Manager 2011	Sega
2. Dead Space 2	Electronic Arts
3. The Sims 3	Electronic Arts
4. World of Warcraft: Cataclysm	Blizzard Entertainment
5. The Sims 3: Late Night	Electronic Arts
6. Sid Meier's Civilization V	Take-Two Interactive
7. The Sims 3: Ambitions	Electronic Arts
8. StarCraft II: Wings of Liberty	Blizzard Entertainment
9. World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Blizzard Entertainment
10. The Sims 2	Electronic Arts



Не важно, во что играет весь мир, консервативные англичане продолжают покупать Football Manager 2011. Дедушке Берни, кузину Колину, свекру Джону...

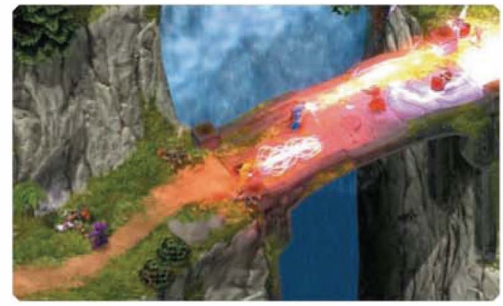
ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ AMAZON (США)

Название игры	Издатель
1. DC Universe Online	Sony Online Entertainment
2. Call of Duty: Black Ops	Activision
3. Magicka	Paradox Interactive
4. World of Warcraft: Cataclysm	Blizzard Entertainment
5. Bejeweled 3	PopCap Games
6. Battlefield: Bad Company 2 – Vietnam	Electronic Arts
7. Dead Space 2	Electronic Arts
8. Football Manager 2011	Sega
9. Amnesia	ValuSoft
10. Need for Speed: Hot Pursuit	Electronic Arts

Большие онлайновые игры выходят не часто, и релиз каждой из них – важное событие. DC Universe Online тепло приняли в США. Еще бы, ведь все герои – местные...

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ, STEAM

Название игры	Издатель
1. Magicka	Paradox Interactive
2. Monday Night Combat	Uber Entertainment
3. DC Universe Online	Sony Online Entertainment
4. The Sims 3 Ultimate Bundle	Electronic Arts
5. Breach	Atomic Games
6. Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts
7. Penny Arcade Adventures: Precipice of Darkness Combo Pack	Hothead Games
8. Dead Space	Electronic Arts
9. Dragon Age II	Electronic Arts
10. Counter-Strike: Source	Valve



Magicka была разработана 8 шведскими студентами. Игра получилась отменной, однако издателю не стоило так экономить на бета-тестерах. Патчи выходят один за другим...

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ «СОЮЗ» (РОССИЯ)

Название игры	Издатель
1. Dead Space 2	Electronic Arts
2. World of Warcraft: Cataclysm	Blizzard Entertainment
3. Sid Meier's Civilization V	1С-СофтКлаб
4. Call of Duty: Black Ops	1С-СофтКлаб
5. Антология Counter-Strike 1	Бука
6. Worms Reloaded	Новый Диск
7. Counter Strike Source	Бука
8. Disciples 3: Орды нежити	1С-СофтКлаб
9. Battlefield: Bad Company 2 – Vietnam	Electronic Arts
10. Нэнси Дрю: Тень у воды	Новый Диск

Во всем мире Dead Space 2 продается значительно лучше, чем первая часть. В том числе и в России. Успех игры означает лишь одно – Dead Space 3 не за горами!

МАРТ: КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
	1 **WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR II – RETRIBUTION** Фэны Dawn ofWar II пребывают в предвкушении второго аддона к полюбившейся игре.			4	5	6
7	**8** **DRAGON AGE II** BioWare сделала Dragon Age II в рекордные для ролевых игр сроки. Впрочем, канадская студия не имеет привычки обманывать ожидания.					13
14	**15** **TOTAL WAR: SHOGUN 2** Серия возвращается к истокам: после нескольких «европейских» игр будет приятно вернуться в феодальную Японию.			**18** **HOMEFRONT** Америка оккупирована Кореей – в издательстве THQ уверены, что эта тема ужасно интересна геймерам. Уже ходят разговоры о сиквеле Homefront.	19	20
	22 **LEGO STAR WARS III: THE CLONE WARS** Те, кому нравятся игры со словом «LEGO» в названии, наверняка не будут разочарованы в LEGO Star Wars III: The Clone Wars.		**24** **SHIFT 2: UNLEASHED** Shift 2: Unleashed выходит без слов Need for Speed в названии. Решайте сами, нужен ли вам ответ EA сериям Gran Turismo и Forza Motosport.	**25** **CRYSIS 2** Crysis 2 в отличии от первой части – не PC-эксклюзив. Однако мы уверены, что студия Crytek уделила PC-версии максимум внимания.		
28	**29** **DARKSPORE** Spore не стала «новой The Sims». В издательстве Electronic Arts подумали: а может из Spore можно сделать Diablo? Так появилась Darkspore.					

ЖДЕМ В ТЕЧЕНИЕ ГОДА

LEGO Pirates of the Caribbean: The Video Game
Май

«Пираты Карибского моря», LEGO и ненапряжный геймплей – отличный коктейль для юных геймеров.

DiRT 3
24 мая

Издатель только что сообщил официальную дату релиза гоночной игры DiRT 3. Ждать осталось чуть-чуть!

The Agency
Конец 2011

SOE подтвердила: шпионская онлайновая игра The Agency по-прежнему в разработке и выйдет в этом году.

Автор:
Кирилл Перевозчиков

HOMEFRONT

ВОЙНА ПРИХОДИТ В ВАШ ДОМ

- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** THQ
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Акелла
- **РАЗРАБОТЧИК:** Kaos Studios
- **ИНТЕРНЕТ:** www.homefront-game.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 8 марта 2011

Последний раз мы видели Homefront прошлой осенью в Лондоне – THQ показывали мультиплеер, на который издатель возлагает большие надежды. Теперь пришло время для одиночного режима: компания «Акелла», российский издатель проекта, пригласила нас к себе в офис, чтобы опробовать ПК-версию игры про корейскую оккупацию США.

Если вы только что на нас переключились: действие нового шутера Kaos Studios (Frontlines: Fuels of War, Battlefield 1942: Desert Combat) разворачивается в альтернативном, но относительно правдоподобном будущем, где Объединенная Корейская Республика под руководством нового лидера, Ким-Чен Ына, захватила пришедшие в упадок после очередной рецессии Соединенные Штаты Америки. Сценарий для Homefront писал голливудский сце-

«Голиаф» собственной персоной.

нарист Джон Милиус (John Milius, «Апокалипсис сегодня», «Красный рассвет»), а одиночная кампания должна стать дебютом Kaos, ранее занимавшейся только многопользовательскими проектами.

ЛЮДИ В КРАСНОМ

Игра начинается в типичной американской квартире периода оккупации: ободранные стены, агитационные плакаты, приемник, настроенный на радиостанцию «Голос свободы». За окном улицу патрулируют корейцы, и в дверь уже стучатся: «Мистер Джейкобс, откройте, а то хуже будет». Особого выбора нет: открываем – и попадаем в цепкие объятья двух неприятных людей в униформе. Корейский генерал в красном берете, похожий на голливудского злодея, начинает отчитывать нас на плохом английском: «Из-за таких, как вы, Мистер Джейкобс, страдают честные американские граждане». Нас сажают в автобус и предлагают насладиться экскурсией до ближайшего места заключения: за окном живописно расстреливают гражданских, плачут дети и маршируют корейские войска. Снова взрыв: автобус переворачивает, а нас спасают два повстанца – им очень нужны навыки Джейкобса по пилотированию вертолета. У ближайшего убитого корейца обнаруживается пистолет, игра начинается.

Сразу стоит оговориться, что никаких геймплейных революций от Homefront ждать не стоит – это современный шутер на движке Unreal Engine 3, вдохновленный Call of Duty 4: Modern Warfare, и играется он, по крайней мере поначалу, абсолютно адекватно современному состоянию жанра: корейцев много, гибнут они быстро и иногда красиво, оставляя за собой десятки разнообразных модификаций одних и тех же пушек – автоматические винтовки, пистолеты-пулеметы, дробовики с самыми немыслимыми примочками и прицелами. По плотности событий действие максимально приближено к жанровому эталону (речь все еще о Call of Duty): правда, играть несколько легче – на нормальной сложности корейцы гибнут в промышленных масштабах, поэтому игра не брезгует респауном, и враги давят количеством – приходится пользоваться укрытиями, заранее перезаряжаться и не расслабляться.

Чтобы разобраться со сторожевыми турелями, лучше всего обойти их с фланга и подорвать гранатой.

ЕСТЬ У HOMEFRONT И СОБСТВЕННАЯ МАЛЕНЬКАЯ ГОРДОСТЬ – ШЕСТИКОЛЕСНЫЙ БЕСПИЛОТНЫЙ ДРОН «ГОЛИАФ», НЕСУЩИЙ ПОД НАШИМ КОНТРОЛЕМ ХАОС И РАЗРУШЕНИЕ.

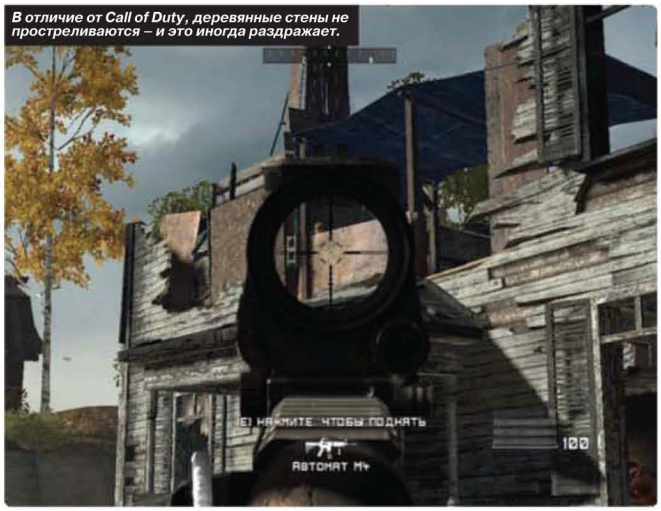
Мирную жизнь повстанцев показывают так подробно не случайно – с этим маленьким лагерем связан один важный сюжетный поворот.

Вот так выглядит наведение «Голиафа» на цель.

ВИВА ЛЯ РЕЗИСТАНС

После вступительного побега с перестрелками экран темнеет, и наш протагонист Джейкобс приходит в себя совершенно в другом месте: это лагерь повстанцев, маленький островок спокойствия, где можно не спеша походить и поглазеть по сторонам. Что-то вроде тренировочного плацдарма в Modern Warfare 2 – только больше, подробнее и интереснее. Вот бородатый афроамериканец перекачивает воду с помощью насоса, сделанного из эллиптического тренажера. Неподалеку женщина выдергивает из земли сорняки, разговаривая, по всей видимости, с мужем: «Кто этот новый парень? Он мне не нравится».

К каждому из них можно подойти и услышать несколько слов в свою сторону. Руководитель повстанцев, тем временем, устраивает импровизированную экскурсию по лагерю: здесь солнечные батареи и ветряные мельницы для электричества, здесь выращивают овощи и разводят животных, этот парень занимается радиосвязью; колония полностью изолирована от внешнего мира и максимально скрыта от глаз корейцев... Ничего не напоминает? В Kaos Stuidos тоже любят Half-Life 2, в этом можно не сомневаться. С точки зрения декораций Homefront иногда цитирует творение Valve почти дословно: из лагеря мы отправляемся на заброшенную детскую площадку, а уже в



В отличие от Call of Duty, деревянные стены не простреливаются – и это иногда раздражает.

Какой современный шутер без снайперских стелс-миссий?

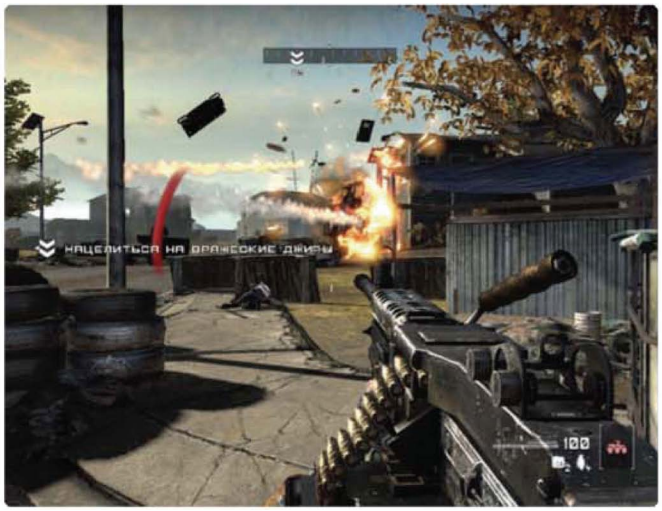
следующей миссии корейцы возьмут на вооружение сторожевые башни, более чем слегка напоминающие стационарные турели из тюрьмы Nova Prospekt. Это аккуратное подражание шутеру семилетней давности вызовет несколько приятных воспоминаний у тех, кто знаком с Half-Life 2, – здесь есть и запоминающиеся персонажи, которые будут сопровождать нас почти все экранное время, и неожиданные сцены вроде встречи в заброшенной школе или перестрелки в пылающем супермаркете. Есть у Homefront и собственная маленькая гордость – шестиколесный беспилотный дрон «Голиаф», несущий под нашим контролем хаос и разрушение. Процесс, правда, не особо отличается от, скажем, отмечания целей для авиаподдержки в новой Medal of Honor – но все равно весело. Еще в превью-версии давали немного полетать на вертолете, но в этом плане игра заметно проигрывает похожим секциям из Call of Duty и Medal of Honor – из-за не слишком удобного управления и кривоватой графики.

ЦВЕТА ТОТАЛИТАРИЗМА

Вообще, к графическому исполнению Homefront, что называется, есть вопросы. Движок Unreal Engine 3 при неаккуратном обращении может выглядеть крайне устаревшим – здесь и тесные уровни с «невидимыми стенами», и недостаточно четкие текстуры, и очень простая лицевая анимация (даже в Half-Life 2 персонажи выглядели и говорили куда убедительней). Спасает ситуацию качественная работа художников: как дневные, так и ночные локации смотрятся стильно, правда, однаковые враги (три-четыре разновидности корейцев) немного портят впечатление. Конечно, ПК-версия еще не до конца отлажена (финальный вариант будет поддерживать DirectX 11 и вряд ли в чем-либо уступит версиям для консолей), но когда мы запустили для сравнения билддля Xbox 360, тот сразу продемонстрировал нормальное сглаживание, стабильное количество кадров в секунду и несколько приятных спецэффектов. Остается надеяться, что показанная нам версия работала не на максимальных настройках и в финальном релизе ситуация заметно улучшится.

Потому что Homefront стоит ждать не только из-за необычного сеттинга и тоталитарной атмосферы – эта игра способна постоянно подбрасывать новые сюрпризы. Из клишированных ситуаций (снайперская миссия/стационарная турель/прикрытие товарищей) геймдизайнерам Kaos удается создавать по-настоящему интересные моменты – ожесточенная перестрелка под плач ребенка, экскурсия по свалке трупов, посещение базы агрессивных фермеров, которые пытают корейцев и заставляют их рыть себе же могилы… Такие моменты впечатляют: атмосфера оккупации передана очень достоверно, а ужасы тоталитаризма показаны без каких-либо купюр – и в этом смысле сюжет Homefront куда ценнее историй про сумасшедших русских (Call of Duty) или военные операции в Афганистане (Medal of Honor). Сможет ли Homefront успешно конкурировать с этими играми в других аспектах, в том числе и в мультиплеере, – узнаем уже очень скоро. ■

Через несколько секунд здесь станет жарко.



Физическая система в Homefront «притягивает» события как можно ближе к игроку, поэтому взрывы в игре выглядят хорошо.

PC-ВЕРСИЯ

Разработкой PC-версии занимаются Digital Extremes (вместе с Epic Games делали серию Unreal Tournament), и отличаться от консольных она должна не только полноценной поддержкой DirectX 11, но и еще несколькими уникальными особенностями:

– полной поддержкой технологии nVidia 3D Vision;
– возможностью при управлении транспортом выбрать вид из кокпита или от третьего лица;
– тремя уровнями сложности при управлении техникой;
– режимом тренировки для мультиплеера, в котором можно потренироваться управлять техникой;
– поддержкой джойстиков для транспорта;
– системой управления отрядом, VoIP-чатом, кланами в мультиплеере;
– выделенными серверами на 32 игроков.

АТМОСФЕРА ОККУПАЦИИ ПЕРЕДАНА ОЧЕНЬ ДОСТОВЕРНО, А УЖАСЫ ТОТАЛИТАРИЗМА ПОКАЗАНЫ БЕЗ КАКИХ-ЛИБО КУПЮР.

РОССИЙСКОЕ ИЗДАНИЕ

В России Homefront выйдет в трех вариантах: обычном «джевеле», подарочном и коллекционном изданиях. Последние будут включать не только игру, но и кожаную обложку для паспорта, военный шарф с символикой игры (только в «коллекционном издании»), дополнительный вид оружия в мультиплеере и руководство пользователя. «В европейской версии будет обычная книжка-мануал, а у нас – руководство, стилизованное под газету с фронтовыми сводками, – рассказала нам Ирина Семенова, директор по развитию компании «Акелла». – THQ, когда увидели наш макет, сразу пожалели, что сами не додумались до такой идеи».

Электронные
книги WEXLER

на правах рекламы
WEXLER.BOOK E5001
«МЕТРО 2033» ДМИТРИЯ ГЛУХОВСКОГО И ЕЩЁ ДВА РОМАНА КУЛЬТОВОЙ СЕРИИ БЕСПЛАТНО В ЭТОЙ ЭЛЕКТРОННОЙ КНИГЕ WEXLER
КОМФОРТНОЕ ЧТЕНИЕ
СТИЛЬНЫЙ ГАДЖЕТ
ЭКРАН 5"
АЛЮМИНИЕВЫЙ КОРПУС/ КОЖАНЫЙ ЧЕХОЛ
РАДИО И MP3
ИГРЫ
ЭЛЕКТРОННАЯ БИБЛИОТЕКА БОЛЕЕ 200 ТЫС. КНИГ
ЧТЕНИЕ 11 ТЫС. СТРАНИЦ БЕЗ ПОДЗАРЯДКИ
wexler.
www.wexler.ru
Мы ВКонтакте
ТЕЛЕФОН ГОРЯЧЕЙ ЛИНИИ: 8 (800) 200 96 60

Беседовал:
Кирилл Перевозчиков

FABLE 3

? Каковы были ваши основные цели при разработке Fable 3? Сделать игру больше, интереснее, обширнее?

На самом деле, мы хотели сделать игру проще – более доступной, что ли. При этом, конечно, мы решили, что Fable 3 должна стать куда более разноплановой, чем Fable 2. Но для начала нам нужно было избавиться от лишнего интерфейса – хотелось наиболее органично интегрировать его в игру. Мы также убрали все лишнее во взаимодействии с предметами, все действия выполняются буквально одной кнопкой.

? То есть в игре интерфейс полностью отсутствует?

Ну, у нас есть меню паузы, но до него не так просто добраться (смеются). Мне больше всего нравится, как мы реализовали систему прокачки. В игре она называется «путь к славе» – по мере прохождения герой будет открывать сундуки, в которых спрятаны новые способности. Это выглядит намного естественней, чем классическая трата очков опыта. Питер (Молинье – ред.) был очень захвачен этой битвой с интерфейсом – и мне кажется, что мы ее выиграли.

Местные парикмахеры творят чудеса: в Fable 3 можно щеголять даже вот такими гусарскими усами.

ДЖОН МАККОРМАК (JOHN MCCORMACK), АРТ-ДИРЕКТОР

МАЙК ГРИН (MIKE GREEN), ВЕДУЩИЙ ДИЗАЙНЕР УРОВНЕЙ

Но опыт все-таки в игре оставили, хотя обещали убрать и его. Или нет?

Я так понимаю, вы имеете в виду печати гильдии. Ну, это не совсем опыт в привычном понимании. Это универсальная валюта, на которую можно покупать не только способности, но и различные наборы эмоций и многое другое. В Fable 2 у нас было целых три вида опыта – и люди часто путались в них, кто-то вообще не знал о существовании двух других и пользовался только одним... Это было неправильно. Теперь игрок выбирает из множества апгрейдов сразу (раньше разделение опыта на три вида было обусловлено балансом оружия, теперь оружие прокачивается самостоятельно. – Прим. ред.). И самое главное – в прошлых частях вы зарабатывали опыт в основном путем схваток с врагами. Печати гильдии – совсем другое дело, они даются и за квесты, и за социальные отношения с персонажами – и порой количество полученного так опыта превышает полученные за драки. Эээ, я сказал опыт? Вырежьте это, пожалуйста, в Fable 3 нет никакого опыта.

Все три части Fable – более-менее линейные истории, их сложно назвать играми с по-настоящему открытым для исследования миром. У вас никогда не было соблазна сделать такую игру, может быть, в будущем? Если нет, то почему?

Это очень интересный вопрос. Знаете, мы время от времени собираемся, чтобы обсудить будущее франчайза Fable – и такие темы, конечно, поднимались. Но все-таки Fable для нас – это штука, сделанная вручную. А если создавать игру с открытым миром, то неизбежно придется повторять какие-то детали, как это называется, пользоваться copy/paste. Играя в Fable 3, вы будете уверены, что каждая локация сделана вручную. Что каждую минуту игры вы получаете именно тот игровой опыт, который задумывали разработчики. Открытый мир сильно ограничивает в смысле рассказывания историй в стиле Lionhead – прежде всего потому, что львиную долю времени отнимает перемещение из одной локации в другую. Мы нежно любим Fallout 3 и Oblivion, в Bethesda работают потрясающие люди, у них свой подход к сторителлингу. Но на наш взгляд, в этих играх слишком много... ходьбы по одинаковым ландшафтам. Мы же предпочитаем делать локации максимально детальными: вот в этом домике жил серийный убийца, вот здесь можно свернуть и найти сундук с сокровищами... Конечно, в Fable 3 ничто не будет мешать вам сойти с проторенного пути и слегка поисследовать локации на предмет побочных квестов и просто интересных мест. Плюс, сделанные вручную карты легче менять динамически – а именно это и будет происходить, когда вы сделаетесь правителем Альбиона и начнете решать судьбы народа.

В Fable 3 для Xbox 360 будет возможность импортировать сейвы из Fable 2, но на PC вторая часть не выходила. Как быть ПК-геймерам? Много ли они потеряют?

Королевские стражники настроены не слишком дружелюбно. Еще бы, мы ведь тут революцию планируем устроить.

Я бы сказал, что они вряд ли от этого что-либо потеряют. Это просто бонус для тех, кто закончил второй Fable – несколько решений, принятых персонажем во второй части, перетекут в третью. Но дело в том, что Fable 3 не является прямым продолжением Fable 2, это совершено другая игра и принципиально новая история – всем, кто знакомится с Fable в первый раз, будет комфортно в новом мире, мы в этом уверены.

Раз уж мы заговорили про PC-версию, расскажите же о ней подробнее. Что нам стоит ждать от нее и чего ждать не стоит?

Прежде всего, я хочу заверить вас и ваших читателей, что PC-версия не будет простым портом с консолей. Она специально разрабатывается для этой платформы с учетом всех ее особенностей – управления, компьютерного железа, онлайн-возможностей. Мы хотим сделать ПК-версию такой, чтобы никто даже не задумывался о том, что эта игра когда-то вышла на какой-либо другой платформе. Иными словами, мы создаем ее основу с чистого листа – и только потом переносим контент и игровую механику Fable 3. И для этого нужно много времени – поэтому мы пока не можем сказать ничего конкретного о сроках релиза.

А это король Логан, злой старший брат главного героя – тот самый, которого предстоит свергнуть с престола.

Хорошо, а как будут обстоять дела с управлением? Геймпад не потребуется для максимально комфортной игры? Ведь в Fable 3 у ружей в основном автоматическое прицеливание, а для ПК-игроков это не самая привычная в мире штука.

Мы полностью переосмысливаем управление в Fable 3 в случае с ПК-версией. У нас отдельная команда, которая прямо сейчас работает над новым интерфейсом, заточенным под мышь и клавиатуру.

Пусть Fable 3 не блещет технически, по дизайну локаций это по-прежнему одна из главных RPG во вселенной.

Меч, магия и дробовик – разные комбинации творят чудеса.

На новом континенте Аврора ждут таинственные враги – вроде вот таких вот пустынных ведьм.

Не переживайте, мы меньше всего хотим, чтобы хардкорные ПК-игроки почувствовали себя в Fable 3 чужими. Конечно, у вас будет возможность подключить геймпад от Xbox 360 и вернуть управление к оригинальному консольному виду. Но чтобы получить ощущения, характерные именно для ПК-гейминга, лучше будет воспользоваться нашей новой раскладкой под клавиатуру и мышь. Знаете, у нас даже есть специальная команда тестеров, собранная из ПК-геймеров, которые вообще не играют на консолях. И от них мы получаем основной фидбэк о том, как работает или не работает та или иная особенность игры. И мы меняем по ходу дела все то, что может показаться неудобным или неуместным на этой платформе.

? В Fable 3 достаточно своеобразный юмор – на экранах загрузки показывается «максимум партнеров в групповом сексе». Вы также позволяете однополые браки, а в число средств самовыражения входят какие-то совсем уже неприличные штуки. Откуда все это пошло?

О, это скорее дань традиции британской комедии. Мы очень любим, к примеру, «Монти Пайтона» и похожие по стилю штуки, а также классические произведения, в том числе и классический английский фольклор. Fable никогда не была слишком серьезной – в первой части можно было пинать цыплят по нажатию на кнопку, во второй мы сделали для этого специальный ачивмент, а в третьей... впрочем, увидите сами. Наша стилистика дает огромные возможности для юмора и иронии – он у нас и в квестах, и в текстовых описаниях оружия, и в геймплее. Мы не стесняемся смеяться над собой, над своим обществом, над классическими стереотипами сказок и фэнтези. Напротив – мы это делать просто обожаем.

? Джон, как арт-директор, расскажите о вашей роли в проекте и о том, насколько благодаря ей изменилась игра в визуальном плане, если сравнивать Fable 2 и Fable 3.

Я работаю над серией Fable уже почти семь лет, моя команда примерно столько же – и это все очень упрощает. Стоит мне только озвучить какую-то идею, как все сразу понимают, как это должно выглядеть в игре, потому что мир Альбиона для нас стал абсолютно своим, родным. Так что менять визуальный стиль – а он, безусловно, изменился – было не так уж сложно, ведь никто лучше нас не мог знать, как должен выглядеть Альбион после индустриальной революции. Это абсолютно нормальное историческое развитие – но, в то же время, развитие деструктивное, приносящее проблемы природе и населению страны. Поэтому мы хотели подчеркнуть это осенними красками и слегка более мрачными тонами, хотя разные регионы будут сильно отличаться по погоде, настроению и ландшафту. Если говорить про визуальный стиль в целом, то есть западные ролевые игры, есть восточные, а есть Fable.

? То есть, британская игра?

Совершенно верно. Здесь очень много от английского фольклора – и в визуальном смысле в том числе. Мы вдохновлялись прежде всего своей страной – ее потрясающими лесами, озерами, нетронутыми цивилизацией. И конечно, островным принципом государства – как вы знаете, Альбион – это что-то среднее между большим островом и маленьким континентом. И в игре будет обыграно вторжение с другого материка, вечный предмет беспокойства для британцев в прошлом... Я сам родился и вырос в Шотландии (которую по-прежнему считаю лучшей страной на свете!), поэтому есть в Fable 3 и нотки того, что вы называете «Scottish». Но главным вдохновением в смысле эстетики для нас, конечно, была природа в целом – и именно губительное воздействие цивилизации на природу мы и хотели показать в Fable 3. При этом мы не хотели сделать одну из тех игр, которые сейчас принято называть «next-gen» – с коричневой палитрой и серыми уровнями. Мы хотели, чтобы в каждой локации игрока встречали новые цвета, новые впечатления, чтобы игра ему никогда не надоедала в визуальном смысле. Поэтому у нас есть и подземелья, и леса, и снежные вершины, и даже пустыня. И еще много-много всего.

ЕСТЬ ЗАПАДНЫЕ РОЛЕВЫЕ ИГРЫ, ЕСТЬ ВОСТОЧНЫЕ, А ЕСТЬ FABLE. ЗДЕСЬ ОЧЕНЬ МНОГО ОТ АНГЛИЙСКОГО ФОЛЬКЛОРА.

? Вы говорите о губительном воздействии человека на природу: то есть получается, что Fable 3 – это своего рода высказывание, что если мы не остановимся, то от естественной красоты нашего мира ничего не останется?

Инстинктивно очень хочется ответить «да», но мы, по правде говоря, не имеем особого права на такие заявления – мы не активисты «гринписа», мы живем в городе и, конечно, задумываемся над этими вопросами, но все же не имеем особого права быть моралистами... Я думаю, что у нас получилась достаточно естественная ситуация: мы берем наш прекрасный мир, ставим его в условия индустриализации, и дальше все происходит само собой: реки загрязняются, разрыв между социальными слоями увеличивается, леса начинают вырубать... И когда история подходит к очередной сюжетной арке, игрок становится королем. Именно на его совести будут все эти решения – насколько разумной должна быть индустриализация, насколько сильно можно пожертвовать природой ради безопасности нации. Именно про это будет наша игра. ■

Это предводитель горного народа, к которому вы в первую очередь обратитесь за поддержкой в своей революционной борьбе. Тот потребует взамен пообещать его людям свободу.

В игре также будет возможность орудовать огромным молотом или топором.

РЕКЛАМА

Magicka

НУ ОЧЕНЬ ЭПИЧЕСКАЯ ИГРА

РАЗЫСКИВАЕТСЯ МАГ ДЛЯ СПАСЕНИЯ МИРА!
БЕЗ В/П, С Ч/Ю, ДРЕСС-КОД.

УЖЕ В ПРОДАЖЕ!

www.magicka.ru

1С ФИРМА «1С» SNOWBALL ARROWHEAD GAME STUDIOS paradox INTERACTIVE www.paradoxplaza.com PC DVD ROM

© 2011 Paradox Interactive. All rights reserved. «Magicka. Ну очень эпическая игра»
© 2011 ООО «1С-СофтКлаб»/творческая адаптация Snowball Studios. Все права защищены.

Автор:
Егор Антоненков

ЖАНР: Action
ИЗДАТЕЛЬ: Square Enix Europe
РАЗРАБОТЧИК: Crystal Dynamics
ИНТЕРНЕТ: www.tombraider.com
ДАТА ВЫХОДА: 4 квартал 2011

TOMB RAIDER

ЕСТЕСТВЕННЫЙ ОТБОР

Наблюдать за тем, что происходит с Tomb Raider, интересно уже 15 лет, с самой первой части сериала. Приключения Лары Крофт всегда следовали последним трендам видеоигр, порой успешно (Legend), порой провально (Angel of Darkness).

Когда серия окончательно сошла с ума (а это произошло как раз на Angel of Darkness), ее отобрали у Core Design и отдали другим разработчикам – Crystal Dynamics – и с 2006 года под марками Tomb Raider и Lara Croft стали выходить исключительно отменные игры. Показательный пример: почти сразу после Angel of Darkness возродился «Принц Персии» с трилогией Sands of Time, и Лару окончательно списали со счетов. Потом появились Tomb Raider Legend, Anniversary и Underworld – и монополии у «Принца» не вышло.
Но у Лары есть и другой соперник – Натан Дрейк из консольной Uncharted. В студии Naughty Dog работают многие бывшие сотрудники Crystal Dynamics, конкуренция между компаниями и их играми налицо. И, как ни крути, Uncharted в выигрышном положении – за ним нет груза десятка игр, фильмов с Джоли, кучи комиксов и того факта, что любой герой игр прошлого тысячелетия (если его не зовут Марио) успел морально устареть.
Для того чтобы вновь встать на пьедестал, Tomb Raider идет на самую радикальную смену имиджа за все 15 лет. Результат этой трансформации мы узнаем уже в конце этого года.

АД КАННИБАЛОВ

Чтобы вы поняли, куда движется новая Tomb Raider (игра так и называется, без всяких подзаголовков), сразу о главном: это первая часть сериала, которая получит рейтинг Mature. Полтора десятка лет Core Design и Crystal Dynamics делали такое подростковое развлечение: пластмассовая кукла с гипертрофированными формами скачет по пещерам, стреляет с двух рук во все живое, ничего не чувствует и вообще не переживает. Игроки, в ответ, не видят в Ларе человека. Это простительно для 1996 года, но сейчас 2011-й, а за спиной – BioShock, Gears of War и другие игры, которые умело жонглируют нашими эмоциями. Crystal Dynamics собрали все части Tomb Raider в один мешок – и выкинули их на помойку. Все начинается заново, сюжетно новое приключение Лары самое первое. Ей 21 год, она путешествует на борту судна Endurance недалеко от Японии. Корабль попадает в шторм и раскалывается надвое, а Лару выбрасывает на берег подозрительного острова, вдалеке от экипажа. Чуть позже выяснится, что на острове живут дикари, которые коллекционируют человеческие черепа.
Crystal Dynamics изначально делали продолжение Underworld, но быстро поняли, что направление взяли не то. Студия начала искать новый путь. Перезапуск сериала был не самым приятным вариантом, но без него обойтись не вышло: предыдущие годы из жизни Лары требовалось забыть.

Судя по скриншотам, новая Tomb Raider – игра про падения, а не про покорение вершин.

Похоже, игра успеет напугать нас далеко не один раз.

Любопытство всегда заводило Лару в жуткие места, но в такие – никогда.

ИЗНАЧАЛЬНО CRYSTAL DYNAMICS ДЕЛАЛИ ПРОДОЛЖЕНИЕ UNDERWORLD, НО БЫСТРО ПОНЯЛИ, ЧТО ВЗЯЛИ НЕ ТО НАПРАВЛЕНИЕ.

КАК Я ВСТРЕТИЛ ВАШУ ЛАРУ

Tomb Raider всегда крутилась вокруг личности главной героини (как, впрочем, многие игры, изданные Eidos (ныне Square Enix Europe) – Hitman, Kane & Lynch, Legacy of Kain и так далее). Другое дело, что личность у Лары всегда была условной, упрощенной. Crystal Dynamics хотят, чтобы вы начали ей сопереживать.

Вы помните начало первой Tomb Raider, когда проводник пришел с Ларой к входу в пещеру на горе? Его тут же съели волки, на что Лара отреагировала... никак. Это эмоциональное «никак» – главная проблема серии при установлении обратной связи с игроком.

Новая Tomb Raider меняет наши роли. Теперь Лара – не крутая расхитительница гробниц, а попросту девушка, выжившая при кораблекрушении. И главное для нее – выживать и дальше. Черт возьми, Crystal Dynamics даже не заикаются о сокровищах и древних артефактах. Некогда. Впервые нам достается роль жертвы, а не охотницы.

Чтобы игроки поверили в героиню, каждая деталь вокруг нее стала реалистичней. Мини-шорты и топы, обнажающие живот, остаются в прошлом, как-никак, Лара – член экспедиции. Crystal Dynamics отказались от игры в Барби – никаких смен гардероба и, как говорит арт-директор Брайан Хортон (Brian Horton), «no unlockable bikinis». Взамен этого одежда (длинные брюки-карго и майка) станет естественной частью историю: по мере прохождения игры она будет пачкаться, покрываться пятнами грязи и крови и рваться. Да и саму мисс Крофт не обойдут стороной ушибы, ссадины и порезы. И это самая наглядная иллюстрация того, что игра сместила свои акценты.

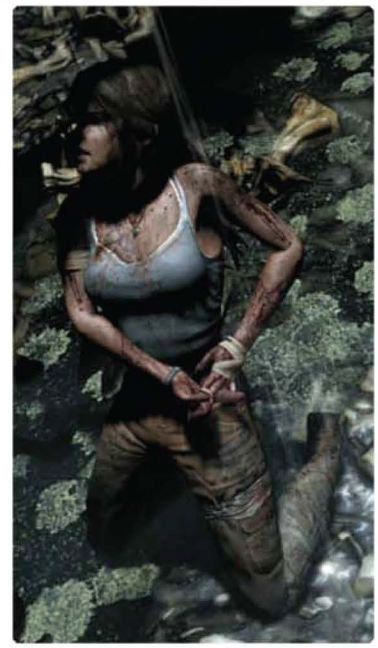
Маленький, но правильный штрих: рост новой Лары – около 170 сантиметров. Суть не в цифрах, а в ее размерах в сравнении с членами экипажа Endurance и другими персонажами – Крофт будет где-то на голову их ниже. Это еще один удар по имиджу железной леди – хотя бы потому, что ее типичный взгляд сверху вниз меняется на свою противоположность. И еще одно: впервые в серии разработчики задумались о тех, кто окружает Лару. Те, кто раньше имел прикладное значение, теперь оказываются на равных с героиней и – внимание – периодически указывают ей, что делать. Мир игры про сильную независимую женщину (которую гыкающие дети ставят во все позы подряд) перевернулся вверх ногами.

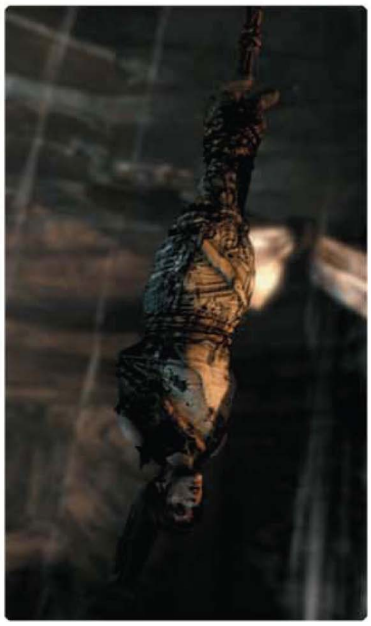
КОНРАД РОТ

Личность Лары будет раскрываться через ее отношения с другими персонажами, и одного из них Crystal Dynamics показали. Им стал Конрад Рот (Conrad Roth), капитан корабля Endurance. Британец, 52 года, мечтает сменить свое судно на яхту. Выпитый Харрисон Форд, он выступит в роли наставника Лары и поможет ей стать «робинзоном» (да, теперь Ларе требуется чужая помощь!). Учитывая то, что Конрад – отставной морпех и опытный искатель сокровищ, думаем, он научит мисс Крофт эффективным трюкам.

Мы надеемся, что жуткий ливень будет хоть иногда сменяться солнцем.

Мертвая напарница, свечи, черепа – местные жители знают толк в устрашении.


Иногда Лара кажется совсем беспомощной, и ее правда жалко.

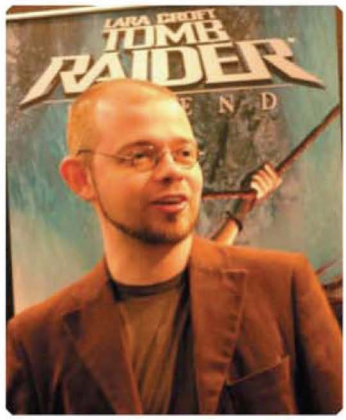


Чем закончится этот эпизод, мы, похоже, узнаем только в финальной версии игры.

МЫ ДУМАЛИ, НЕ СДЕЛАТЬ ЛИ ТАК, ЧТОБЫ У ЛАРЫ ЛОМАЛИСЬ КОСТИ, НО ПОТОМ РЕШИЛИ, ЧТО ЭТО УЖЕ ПЕРЕБОР.

БРАЙАН ХОРТОН, АРТ-ДИРЕКТОР.

Глаз сразу замечает все платформы и выступы – тут есть где попрыгать!



ТОБИ ГАРД

Лару в 1995 году придумал Тоби Гард – на тот момент дизайнер студии Core. Сразу же после релиза Tomb Raider его пути с компанией разошлись, он основал Confounding Factor, где в течение семи лет делал экшн Galleon для первого Xbox. Игра вышла в 2004 году, провалилась (причем, как говорится, с треском), а Confounding Factor распалась. За эти семь лет Core Design успели похоронить Лару. Tomb Raider перешла в руки Crystal Dynamics, и Eidos решили позвать Тоби в качестве консультанта для новых игр серии. Crystal Dynamics отзывались о работе с Тоби самым положительным образом. Какая роль будет отведена ему в новой Tomb Raider, пока что неясно.

CRYSTAL DYNAMICS

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Crystal Dynamics основана в 1992 году. Помимо Tomb Raider, у студии есть еще две серии известных игр. Первая – популярные в 90-х платформеры Gex про зеленую ящерицу. Вторая – вампирская сага Legacy of Kain, последняя часть которой вышла в 2003 году. Серии явно не хватает очередного продолжения, но у Crystal Dynamics, похоже, попросту нет времени – с 2006 года компания занимается исключительно Ларой.

Первая Tomb Raider появилась в том же году, что и Duke Nukem 3D, и две игры были схожей, кхм, философии. Прошло 15 лет, Duke Nukem Forever наконец-то выходит, и, судя по последнему трейлеру, под новой оберткой прячется все та же игра 1996 года. А вот что изменилось в индустрии за прошедшие годы, покажет новая Tomb Raider.

ОЧУМЕЛЫЕ РУЧКИ

Crystal Dynamics много говорят о новой роли Лары, но скупы на детали о самой игре. Впрочем, то, что известно, подтверждает одно – такой Tomb Raider мы еще не видели.

Главное – мир игры стал открытым, для исследования нам дадут целый остров. Но мы не сможем сразу же добраться до любой его точки – нам понадобятся правильные инструменты и физические навыки. Да, да, навыки – Лара будет развиваться и постепенно становиться сильнее. Выжившие члены Endurance разбили на острове несколько лагерей. В них мы сможем мастерить новые предметы, инструменты и оружие из подручного барахла. Также будет доступна возможность моментального перемещения между лагерями – кому интересно возвращаться в уже изведанные места? И, наконец, для выживания нам потребуется искать себе еду и воду.

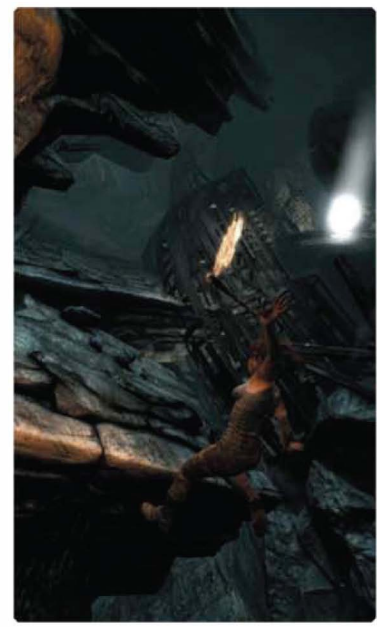
В ролевых играх это называется «прокачка» и «крафтинг» – слова, непривычные для Tomb Raider. Тем не менее, если у Crystal Dynamics все получится, впервые в серии мы увидим развитие персонажа – из крепкой, но неопытной девушки в настоящего Робинзона Крузо.

Боевая система тоже изменится – привычная автоматическая наводка на врагов наконец-то уступит место свободному прицеливанию, как во всех приличных шутерах. Пока что не совсем понятно, каким образом на острове появится арсенал огнестрельного оружия – на первых изображениях был замечен только пистолет. Это чистая догадка, но учитывая возможность делать оружие из подручных материалов, мы можем ожидать и продуманной системы ближнего боя.

BE TRUE TO YOUR SCHOOL

«Впервые в серии» – словосочетание, которое относится практически к каждому аспекту новой Tomb Raider. Crystal Dynamics пошли по рискованному, но правильному пути – герой должен соответствовать времени.

После анонса игры многие заявляли, что это уже не Tomb Raider. Глупости. Это Tomb Raider, и пока что эта часть сохраняет главное, что есть в серии, – дух приключений и главную героиню, которую все еще легко узнать. Да и вообще, даже если отбросить в сторону известный бренд, игра остается одной из самых перспективных в этом году. ■



SPEEDLINK®

MEDUSA NX

5.1 ИГРОВАЯ ГАРНИТУРА

SPEEDLINK®

НАСТОЯЩИЙ 5.1
МНОГОКАНАЛЬНЫЙ ЗВУК

SL-8793-SBK

360° объемное звучание — звук в игре становится реальным

Четыре динамика в каждой чашке наушников воспроизводят реальный 5.1 многоканальный объемный звук. Благодаря точным настройкам баса, передних, задних и центральных каналов, можно определять с невероятной точностью направление звуков, доносящихся с разных сторон.

Серия наушников Medusa полностью обновлена

В наушники, предназначенные для требовательных геймеров, внесено множество улучшений. Наряду с инновационным дизайном и высоким качеством материалов, гарнитура предлагает высочайший уровень комфорта.

5.1 звук или Стерео звук — на ваш выбор

Medusa NX оснащена богатыми возможностями по подключению: гарнитуру можно подключить как к 5.1 DVD-плеерам, так и к стерео CD-плеерам — все адаптеры включены в комплект.

Общение на новом уровне

Гибкий микрофон с системой шумоподавления обеспечит прекрасную передачу вашего голоса, эффективно блокируя фоновые шумы. Наряду с высоким качеством звука, это делает гарнитуру отличным выбором для pro-геймеров.

СКЛАДНЫЕ

ЧЕХОЛ

ПУЛЬТ

5.1 REAL SOUND
STEREO COMPATIBLE
3.8m
COMFORT EARPADS
NOISE CANCELLING
5.1 DVD ADAPTER INCLUDED
BASS VIBRATION
USB POWER SUPPLY

Эксклюзивный дистрибьютор в России —
компания Графитек, Москва
Тел.: (495) 785-28-51
www.grafitec.ru

www.speedlink.ru

реклама

Автор:
Артур Морозов

DIRT 3

ВОЗВРАЩЕНИЕ КОРОЛЯ РАЛЛИЙНЫХ ГОНОК

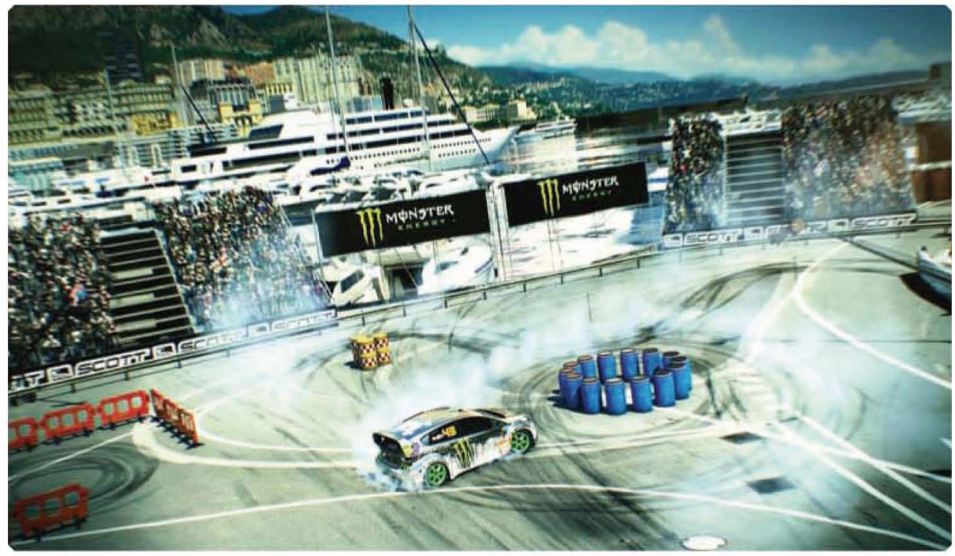
В 2007 году легендарный раллийный сериал Colin McRae Rally обзавелся модным подзаголовком Dirt (говоря по-русски – «грязь») и подвергся тотальной перезагрузке. Тонкий баланс между симулятором и аркадой, с давних пор присущий играм серии, был нарушен. Теперь, чтобы выигрывать состязания, стало не обязательным проводить часы в тренировках и до мелочей запоминать треки: требования к игрокам ощутимо снизились. Появилось несколько новых, необязательных видов состязаний – в том числе и такая экзотика, как гонки на багги, пикапах и на отечественных монстрах КамАЗ.

- **ЖАНР:** Racing
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Codemasters
- **РАЗРАБОТЧИК:** Codemasters
- **ИНТЕРНЕТ:** www.codemasters.co.uk
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2011

Штурман, дающий подсказки во время заездов на ралли-этапах, никуда не денется.

Вышедшая двумя годами позже Colin McRae Rally: Dirt 2 курс предшественницы поддержала и стала даже еще более «аркадной» – так, например, в игру добавили американский чемпионат X-Games (что-то вроде гоночного аналога реслинга, если такая аналогия уместна), а количество традиционных раллийных этапов – значительно уменьшили. Из серьезного ралли-симулятора игра окончательно превратилась в гоночное шоу – красивое, яркое, эффектное. Новая часть, отбросив длинное Colin McRae Rally в названии, продолжит развитие серии в этом ключе – с той оговоркой, что постарается привлечь к себе как новую казуальную аудиторию, так и старую хардкорную. Изюминкой игры обещает стать новый режим под названием Джимхана (Gymkhana) – состязания мощных автомобилей на пространстве ограниченного размера, в которых акцент смещен на исполнение гонщиками различных трюков, таких как «полицейские» развороты на 360 градусов и «восьмерки», активное использование ручного тормоза, частые дрифты и объезд препятствий

Раньше дрифту особого внимания в играх серии не уделялось.



Трюкачество – важная составляющая Dirt 3.

в виде шин, бочек и дорожных конусов. Консультировать авторов будет сам Кен Блок – известный мотоциклист и автогонщик, чьи видео с записями выступлений собирают на YouTube миллионы просмотров.

Впрочем, появление новых режимов совсем не означает, что старому доброму ралли будет уделено меньше внимания – напротив, традиционных заездов в третьей Dirt окажется больше, чем во второй. Codemasters обещают, что из шести гоночных дисциплин с более чем сотней треков раллийные этапы составят не менее половины. Соответственно, большая часть гонок будет проходить в Европе с ее живописнейшими трассами – где, кстати, теперь идут и дождь, и снег – благо новый графический движок Ego может позволить такую роскошь. Изменится система освещения, усовершенствуется модель повреждений автомобилей, которая и до того была близкой к идеалу – если уже предыдущие игры серии выглядели великолепно, то продолжение, по всей видимости, станет просто умопомрачительным.

Кстати, об автомобилях – парк машин Dirt 3 вызовет восторг у любого энтузиаста. Пятнадцать классов автомобилей – начиная от самых современных раллийных болидов, заканчивая ретролегендами 60-х, 70-х и 80-х годов: Peugeot 405 T16, Mk2 Escort, Mini Cooper S, Renaults Alpine, Audi Quattro и одним из лучших ралли-автомобилей всех времен Delta HF Integrale. В сумме машин будет не менее пятидесяти – настоящий праздник для фанатов!

Также среди обещанного: более удобные меню, динамическая погода, онлайновый мультиплеер и поддержка игры вдвоем по сплитскрину. Плюс в игре будет возможность работы с приложениями для Facebook и iPhone – игроки смогут общаться даже за пределами гоночного трека. Зачем это нужно – пока не понятно, но в наш век всеобщей социализации, очевидно, лишним не будет. «Это будет самый крупный проект в истории Codemasters!» – делятся своими планами разработчики. Охотно верим и ждем – релиз намечен на текущий год. ■

ПАМЯТИ КОЛИНА ПОСВЯЩАЕТСЯ

Сын пятикратного чемпиона Британии по ралли Джимми Макрея, Колин Стил Макрей, в честь которого названы игры серии с первой по седьмую, с ранних лет тянулся к автоспорту – в шестнадцать он приобрел свою первую машину, а спустя несколько лет уже принимал участие в национальном раллийном чемпионате. Талантливого шотландца заметили и пригласили в Subaru – покорять чемпионат международный. С японской командой Колин выиграл три Кубка конструкторов – результат великолепный. Потом были переход в команду Ford, выступления на знаменитом Ford Focus и победы в многочисленных чемпионатах, череда которых завершилась трагической смертью гонщика в 2007 году – пилотируя собственный вертолет и маневрируя на низкой высоте и высокой скорости, Колин, по всей видимости, не справился с управлением и разбился.

И дождь!..

...и снег! Мы в эту игру уже влюблены!

Автор:
Алексей Чкалов

WARHAMMER 40,000: DARK MILLENNIUM ONLINE

ПРЕТЕНЦИОЗНЫЕ РЕЙДЫ В «MMORPG СЛЕДУЮЩЕГО ПОКОЛЕНИЯ»

За четыре уже истекших года разработки – с неопределенной финишной прямой где-то в 2012-м – информации о новой игре во вселенной Warhammer 40,000 наскреблось на полтора жидких интервью с разработчиками и столько же трейлеров. Техасцы из Vigil Games явно что-то замышляют: свою новую игру они скромно именуют как «MMORPG следующего поколения». Кроме революции в жанре, они обещают угодить всем игрокам и грозятся потеснить сам World of Warcraft.

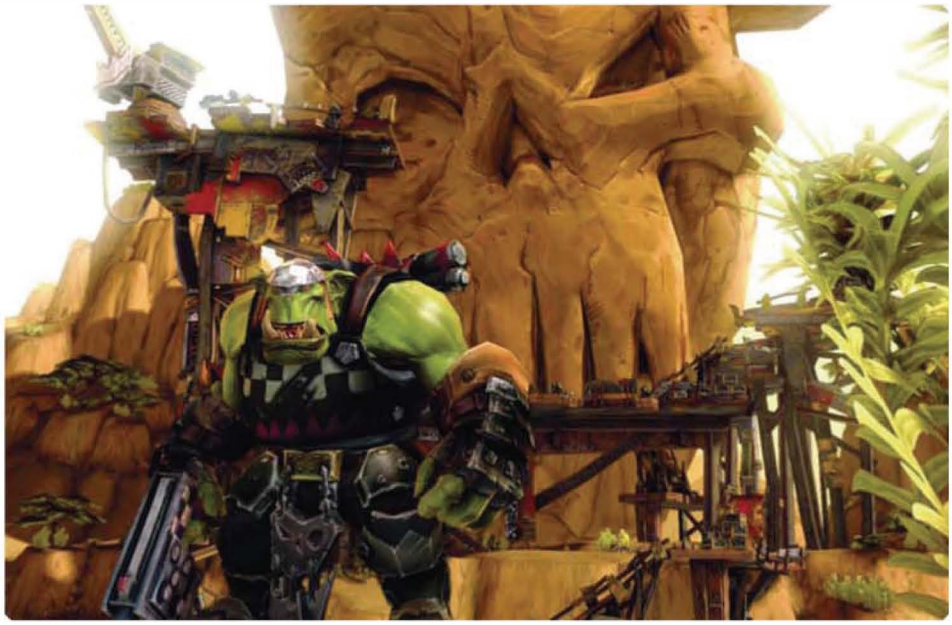
ПРАВИЛА ИГРЫ

MMORPG в своем функционировании – невероятно простой кусок игрового рынка. Такие игровые атрибуты, как «ценность для жанра» и «значение для индустрии», в нем с треском разбиваются о формулу преобладания числа постоянных пользователей над числом тех, кто купил игру и забыл о ней через неделю. Минуя успешные стартовые продажи и всеобщее признание, любой проект быстро может сделать ручкой, если количество его подписчиков не перевалит за миллион в сжатые сроки. Этому тезису Vigil Games собираются противопоставить нетрадиционную для MMORPG боевую систему, культовую настольную вселенную и двухметровых космодесантников, ставших для фанатов объектом целого культа.

- **ЖАНР:** MMORPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** THQ
- **РАЗРАБОТЧИК:** Vigil Games
- **ИНТЕРНЕТ:** www.darkmillennium-online.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2012 год

Идеологически главный скриншот вселенной Warhammer 40,000.

С техникой в Dark Millennium точно все будет в порядке – на картинке лишь несколько образцов.



ПОЛЕЗНЫЕ ФАКТЫ

Что необходимо знать о Dark Millennium Online:

- **Мир будет бесшовным, без единой загрузки.**
- **В боевой системе приоритет будет отдаваться огнестрельному оружию.**
- **Много внимания планируется уделить тактической составляющей, позиционным боям и укрытиям.**
- **Всей техникой в игре можно будет управлять.**
- **У каждой фракции на карте мира будут свои форпосты и храмы.**
- **До сих пор ничего неизвестно о системе оплаты.**

МЫ ЦЕЛИКОМ СОСРЕДОТОЧЕНЫ НА ТОМ, ЧТОБЫ СДЕЛАТЬ ВСЕ ПРАВИЛЬНО С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ ВСЕЛЕННОЙ WARHAMMER 40,000.

ДЖОН МЮЛЛЕР (JOHN MUELLER), АРТ-ДИРЕКТОР

Система ведения боя будет походить на таковую в шутерах: трейлеры отчетливо демонстрируют залипание камеры на плече персонажа и следующие из этого кадры а-ля Gears of War. Позиционный тир перемежается неотъемлемыми для вселенной Warhammer 40,000 рукопашными схватками; в войне 41-го тысячелетия (показанной, кстати, силами движка Darksiders) сталкиваются имперская гвардия и пехотинцы Хаоса, орки и храмовники. В битву за здешний сектор Саргос вовлечено две фракции – «Порядок» и «Разрушение» – и по нескольку рас на каждую из них – это из того, что заявлено уже самими создателями. В это время сообщество фанатов, вооружившись микроскопом, по артам и видео строит догадки о еще таком же количестве действующих игровых «племен». Пока, из достоверного, о масштабах мира Dark Millenium известно мало: только то, что создатели планируют ограничиться одной звездной системой и несколькими планетами. Такую камерность, впрочем, не стоит сразу записывать в минусы проекта: новая MMORPG уже сейчас похожа скорей на футуристический, брутальный Battlefield с массовыми потасовками, чем на ролевую игру с кропотливым фармингом и однообразными приемами. Там, где вот-вот сложит кости жанрово-прилежная Warhammer Online: Age of Reckoning, Vigil Games включают фантазию и играет на контрастах.

О присутствии в игре одной из главных рас было объявлено вскоре после анонса.

Да, это он. В Dark Millennium космодесантники разделены на слуг Императора и Хаоситов.

ЛИЧНЫЙ ДОСПЕХ

У классических MMORPG Dark Millenium все же наследует многое: в игре будет развитая система прокачки и хорошая квестовая основа. Тут, как и везде, можно легко сколотить группировку и отрядом направиться к сюжетному маяку в PvE-баталию, вышибая из ботов опыт и предметы. Желающие же попортить кровь живым людям смогут рассесться в бронемашины (пока представили только три вида транспорта, но в финальной версии мы надеемся увидеть как минимум несколько десятков), а после, на традиционный PvP-манер, устроить веселую вакханалию – для выяснения отношений между пользователями в игре будут предусмотрены специально огороженные от мобов области. Отличать Dark Millenium от остальных MMORPG, по словам создателей, призван режим «Battleground»: эпические сражения тысяч бойцов (пока неясно, живых ли игроков или массовки из ботов) на огромных локациях.

Показывая битву за Саргос, разработчики, кажется, пытаются воспроизвести в уменьшенном масштабе целую главу из истории вселенной Warhammer 40,000; почитателей «техно-готических солдатиков», похоже, действительно ждет настоящий подарок – уже сейчас на форумах идут бурные обсуждения темы, какой класс выбрать, десантника или техножреца. Если будет реализована каждая строчка из главного плана разработчиков, проект выйдет как минимум отличный от других. Уже на этапе идеи Dark Millenium выглядит претенциозно: получится ли у игры успешно балансировать в рабочем состоянии между World of Warcraft и Dawn of War 2 – от этого зависит многое, если не все.

Как бы то ни было, кое-что прояснится довольно скоро – по слухам, обширный бета-тест игры начнется уже в первой половине этого года.

Титан – ходячая смерть и намек на масштабы сражений.

Автор:
Артур Морозов

То, каким станет этот чудесный мир, зависит от ваших действий.

BASTION

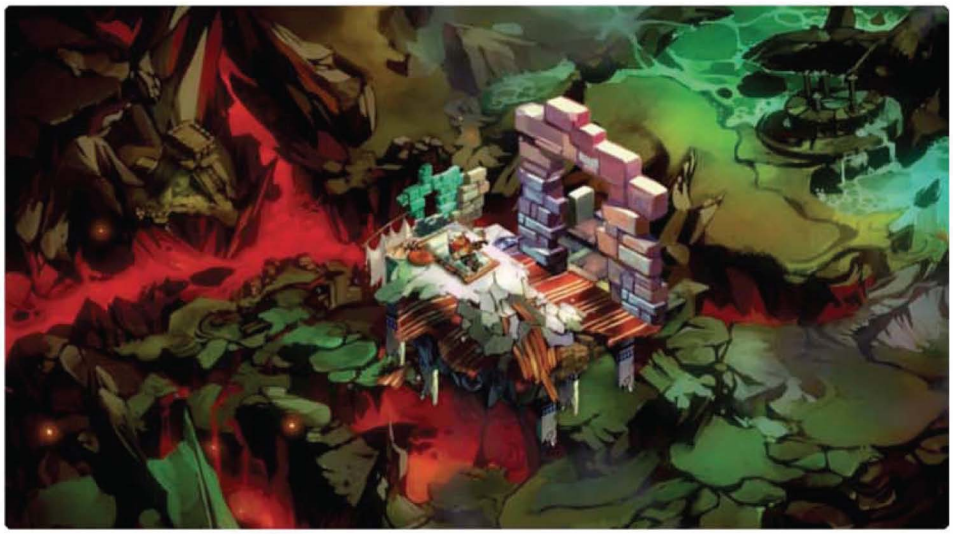
ПСИХОДЕЛИЧНАЯ RPG, КОММЕНТИРУЮЩАЯ КАЖДЫЙ ВАШ ШАГ

- **ЖАНР:** Action/RPG
- **РАЗРАБОТЧИК:** Supergiant Games
- **ИНТЕРНЕТ:** www.supergiant-games.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2011 год

С миром случилась Большая Беда: все рушится, исчезает, утекает сквозь пальцы. Белокурый мальчонка, проснувшийся один-одинешенек в утлой кроватке, – возможно, последний человечек во всей вселенной. Он встает с постели, бежит – и мир вокруг него начинает строиться сам собою. На своем пути он находит топор – им удобно крушить разбросанные всюду сундуки со скарбом – и скорострельный арбалет, стрелы которого метко разят врагов – причудливых синих существ, похожих на призраков.

Дороги разветвляются, сундуки попадаются все чаще, ландшафт преображается, враги наседают, комментатор не умолкает ни на секунду… Это – новое произведение независимого игростроя, экшн-RPG под названием Bastion. Ее создает недавно образованная компания Supergiant Games, состоящая всего из шести человек. Как разработчики говорят сами о себе, «мы – маленькая студия с большой амбицией: создать игру, которая разожжет огонь воображения, как это удавалось делать играм нашей юности». Заявление не на пустом месте: в Bastion все – от визуального оформления до звукового сопровождения – призвано подчеркнуть ее ярко выраженную индивидуальность. Волшебные пейзажи самостроящегося мирка пропитаны очарованием и детской доброжелательностью, враги на вид необычны и комичны, а сам герой отрисован в стиле, близком к «чиби-арту» – это когда голова у персонажа почти такого же размера, как и все тело. Но что самое необыкновенное – каждый шаг героя сопровождается комментарием Рассказчика.

Закадровый голос, который в играх иногда исполняет роль бесстрастного туториала, объясняющего азы управления и тотчас исчезающего, здесь берет на себя неожиданно много функций. Он и ведет рассказ сюжета, и посвящает в тонкости игровой механики, и комментирует действия игрока – одобрительно или, если дела идут плохо, с порицанием, не отказывая себе в удовольствии отпустить ехидную шутку. Голос как будто знакомый – похож на тот, которым озвучены трейлеры ко многим голливудским фильмам, – и сразу к себе располагает. Он подробно рассказывает о локации, в которой оказался герой, о воспоминаниях, связанных у него с этим местом. Разгорячившись, описывает накал страстей во время сражения. Играешь в демоверсию и думаешь – и как это мы раньше



Герой проснулся. Или, быть может, продолжает спать?..

Бои в Bastion поощряют экспериментирование.

Один из первых уровней игры – «Чешуйчатые стены».

ше без пошаговых комментариев обходились?

Нарративу в Bastion вообще уделено особое внимание. Он строится на идее, что игра не должна прерываться ни на минуту, – это означает отсутствие диалогов, роликов на движке и какого-либо текста, кроме описания предметов в инвентаре. Благодаря этому авторам удалось воссоздать атмосферу, подобную той, что царила в играх старины, не обремененных излишествами сюжета. История в Bastion, конечно, тоже важна, но не довлеет надо всем остальным: органичное переплетение визуального ряда, аудио и геймплея – вот чем призвана очаровать игра. Притом, что, в отличие от необычной графики и новаторского звука, игровой процесс ничем не удивляет: по всей видимости, нас ожидает вполне традиционная экшн-RPG. Герой умеет обращаться с оружием трех видов – ближнего боя, дальнего боя и огнестрельным (причем одновременно можно использовать не более двух); обучен перекатам и может защищаться щитом. Сражения, как водится, сумбурны, но, по обещаниям разработчиков, не будут лишены тактики: если на первых порах побеждать удастся с наскока, то впоследствии станет необходимо тщательно продумывать свои действия. Кроме того, запланировано внедрение в игру кооперативного прохождения – как именно оно будет реализовано, пока неизвестно, но в Supergiant Games заверяют, что дело точно не ограничится просто добавлением еще одного человечка, только в одежке другого цвета. Ко всему сказанному остается добавить, что игра выйдет уже в этом году, а распространяться будет исключительно по каналам цифровой дистрибуции. Стоить будет соответствующе – около $10-15 долларов. ■

Правильное использование щита позволяет избежать неприятных ситуаций.

Монстры Scumbags, когда-то были послушными слугами людей, занимавшимися очисткой улиц от мусора.

ВСЕ В BASTION ПРИЗВАНО ПОДЧЕРКНУТЬ ЯРКО ВЫРАЖЕННУЮ ИНДИВИДУАЛЬНОСТЬ ИГРЫ.

КОМАНДА РАЗРАБОТЧИКОВ

Над Bastion работает маленький, но очень сплоченный и творческий коллектив. Это, прежде всего, основатели студии – Амир Рао и Гейвин Симон, ранее работавшие в Electronic Arts над играми серии Command & Conquer (в числе своих любимых игр, они, помимо упомянутого сериала, называют Diablo и консольную The Legend of Zelda – делайте выводы, на что может быть похожа Bastion). Артом и визуальным стилем занимается Джен Зи, обаятельная американка с восточной внешностью, большая поклонница серий Metal Gear Solid, Final Fantasy и Castlevania. За звук ответственен композитор Даррен Корб – чемпион США по игре в Rock Band 2. Креативный директор и сценарист игры – наш бывший соотечественник (родился в Москве) и бывший главный редактор игрового сайта GameSpot Грег Касавин. Наконец, комментирует происходящее в игре темнокожий юноша по имени Логан Каннингем, актер, который, по его собственным словам, «снялся в бесчисленном множестве низкобюджетных фильмов».

Автор:
Илья Черных

GRIM DAWN

ВТОРАЯ ПОПЫТКА СОЗДАТЬ САМЫЙ КРАСИВЫЙ DIABLO-КЛОН И ЗАРАБОТАТЬ НА ЭТОМ

- **ЖАНР:** Action/RPG
- **РАЗРАБОТЧИК:** Crate Entertainment
- **ИНТЕРНЕТ:** www.grimdawn.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** не анонсирована

«Терпение и труд все перетрут», – учит нас народная мудрость. В случае с Crate Entertainment народная мудрость пока не подтверждается – мастеровитые разработчики уже 10 лет пытаются сделать Diablo-подобную игру. Но надежда есть: по скриншотам, ролику и описаниям Grim Dawn выходит интересной затеей. Даже без скидок на именитый образец.

ТОЛЬКО ХИТЫ

Упорные разработчики (а это, напомним, бывшие Iron Lore Entertainment) знают толк в играх класса AAA. Titan Quest в свое время оказался самым красивым клоном известного классического «рогалика»; самостоятельное дополнение Dawn of War: Soulstorm, в общем, тоже понравилось критикам и публике. Но то ли шустрого движка и красивых пейзажей оказалось маловато, то ли тезис «компьютерные игры = искусство» оказался совершенно несостоятельным – студия обанкротилась, сменила название и снова взялась за игру всей жизни – теперь доделываемую на взносы, пожертвования и предоплату от потенциальных игроков. Отсюда же и модель распространения – исключительно цифровые каналы. Что получается? Послушаем разработчиков. Во-первых, соблюдается преемственность: боевитая игра с ролевыми элементами, Grim Dawn создается на программной основе Titan Quest, естественно – улучшенной. Во-вторых, механика не изменилась: бежать, бить разную нечисть, качаться и грабить – Grim Dawn создается по формуле Diablo, естественно (разработчикам кажется, что) улучшенной. Далее: не в пример ярким и солнечным приключениям в Древней Греции (да, там был эпический конфликт с силами зла и все такое, но вы только посмотрите на эти поля, в которых пасутся кабанчики, – ну мило же!) в Grim Dawn воцарился эдакий постапокалипсис: в послевоенном мраке человечество выживает на обломках своей империи, угодив прямо промеж двух других сверхъестественных сторон конфликта, с удовольствием и сноровкой использующих людей в качестве полезных ингредиентов для своих темных дел. Кругом ужас, скрежет зубовный и, в общем, ад уже где-то рядом – ну Diablo же? Только, верно, улучшенная. Но это еще не все: люди ютятся в убежищах, а мир, меж тем, деформируется; тут и там открываются аномальные зоны, при контакте с которыми люди меняются, обретают невероятные способности и уже даже готовы побороться с интервентами из других миров. Это далеко не полная картина; игра готова наростать особенностями, возможностями и деталями вплоть до релиза, и если вам есть что добавить, смело выступайте на официальном форуме: несмотря на довольно банальный антураж, Grim Dawn игра весьма клиентоориентированная, о чем мы поговорим чуть ниже.

ДЬЯВОЛ В ДЕТАЛЯХ

В духе новых веяний некоторые части пейзажа, построек и обстановки обещают отламываться, падать и сыпать осколками, причиняя ущерб здоровью врагов. Симфонию разрушения оттеняют изменяющиеся погодные условия, которые главным образом влияют на атмосферу локации: ветер дует, трава колышется, пламя факела дрожит, поскрипывают ставни; краски темнеют, робкие раскаты грома переходят в небесный рык; ве-

Погожий денек в Grim Dawn не такая уж редкость, но привычнее вот такие туманы, скрывающие зловещих мертвецов.

МЫ ПЛАНИРУЕМ ПОСТОЯННО ВЫПУСКАТЬ ДОПОЛНЕНИЯ К ИГРЕ: НОВЫЕ ЛОКАЦИИ, НОВЫЕ КВЕСТЫ, ЭКИПИРОВКУ, ВРАГОВ И Т.П.

АРТУР БРУНО,
ГЛАВНЫЙ ДИЗАЙНЕР GRIM DAWN

Композиция «На утесе. В раздумьях о судьбах человечества».

тер усиливается; начинается ливень; страшно. При этом виртуальную камеру можно вертеть, хотя изначально авторами выбран самый роскошный и выгодный ракурс. На таком фоне красочные анимации гибели демонических существ смотрятся еще лучше, ведь теперь «движок» позволяет избавить врага от чрезмерно выпирающих частей тела холодным оружием или самодельной взрывчаткой. Кстати, о самоделках: в поисках приключений герои находят чертежи и рецепты, на основе которых можно создать что-нибудь особенно убойное и, ну, назовем это словом «крутое». А потом это «крутое» можно улучшить – так, чтобы обиженным не ушел никто: ни враги, ни герои. Почему герои – потому что обещана многопользовательская игра. Кооперативная кампания проведет по сюжетной линии с чуть измененными условиями (все же, баланс, да); с возможностью испробовать арсенал на тушке лучшего друга пока не очень ясно. Зато все ясно с добычей: система настроена таким образом, чтобы поверженные гады оставляли после себя неожиданные, но полезные вещи – в полном соответствии с курсом «у нас как в Diablo, только лучше». Лучше, чем в Diablo, и ролевые возможности, благодаря системе группировок, чьи представители зорко следят за поступками и репутацией героя (здравствуй, классический Fallout, например). Наконец, дизайнеры учли последние достижения в области массивно-многопользовательских развлечений и казуальных игр: за нескромные суммы денег можно поправить путь развития персонажа, чтобы в финальной схватке не пришлось перезагружаться после каждого пропущенного удара или заклинания из арсенала главного злодея. Далее, в комплекте с игрой анонсирован простой и удобный редактор, позволяющий особо творческим поклонникам Grim Dawn создавать новые задания или целые сюжетные линии, а потом делиться результатом с менее креативными единомышленниками.

Обратите внимание: огнестрельное оружие в «фэнтези-рогалике»!

МРАЧНОЕ БУДУЩЕЕ

Как видите, получается интересный гибрид: с одной стороны, игра обещает много интересных возможностей, наложенных на проверенную формулу «приключений с ролевыми элементами». С другой – у нее нет издателя, а значит, с финансированием разработки дела обстоят не очень. Тем не менее, команда разработчиков принимает предзаказы, которые целиком идут в фонд создания лучшего Diablo-клона из всех. Риск потратить деньги впустую велик, но отчего-то хочется верить, что у Crate Entertainment получится как минимум неплохой «рогалик», который если и не перевернет представления о жанре, то, как минимум, поможет скоротать время в ожидании настоящего Diablo III. ■

МАГИЯ ЦИФР

Какой дьявольский клон может быть без царицы наук, математики? Давайте счнтать. Итак, на старте игра предложит 5 классов, каждый из которых готов вырасти на целых 75 уровней, попутно совершенствуясь в десятках умений и навыков. Новые классы (и, очевидно, умения) появятся вместе с загружаемыми дополнениями, которые обещают радовать новыми локациями, квестами и врагами каждые 6-10 месяцев. Что будет с балансом – страшно представить, надеемся на упорство и опыт авторов.

Автор:
Алексей Чкалов

CHRIS TAYLOR'S KINGS AND CASTLES

СКАЗОЧНАЯ ВОЙНА ТЕЙЛОРА

- **ЖАНР:** Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** Gas Powered Games
- **ИНТЕРНЕТ:** www.gaspowered.com/kingsandcastles/
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2011

Имеющиеся сейчас материалы по Kings and Castles не позволяют заподозрить в будущей игре ничего выдающегося: в трейлерах рисованные рыцари рубят друг друга мечами, в небе дрейфуют паровые дирижабли и драконы, иногда в бою включается магия. Однако всего одна строчка в списке разработчиков способна вызвать у посвященных благоговейный трепет: геймдизайнером будущей сказочной RTS значится Крис Тейлор – создатель культовых Total Annihilation и Supreme Commander.

Безумная цветовая гамма подсказывает, что скриншот снят в недоделанной рабочей версии игры.

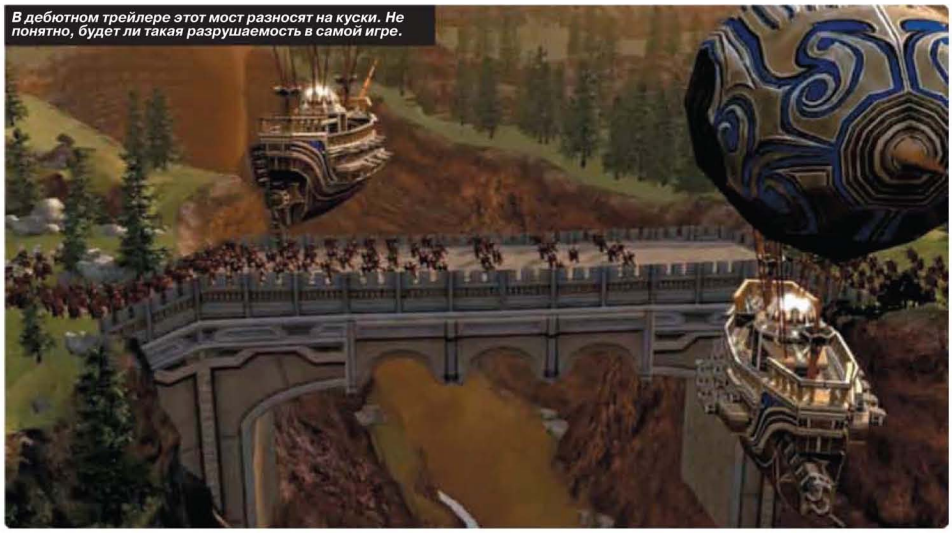
После этого можно смело забывать о средневековом фэнтези, мультипликационной стилистике и вообще выборе игрового сеттинга: Крис с командой всегда ориентировались на другие механизмы восприятия. В их предыдущих работах можно было бы запросто сменить гигантских железных пауков на покемонов, а техногенное будущее на эпоху палеолита – яростный напор сражений и хардкорная тактическая составляющая устояли бы как главные генераторы положительных эмоций при любом раскладе.

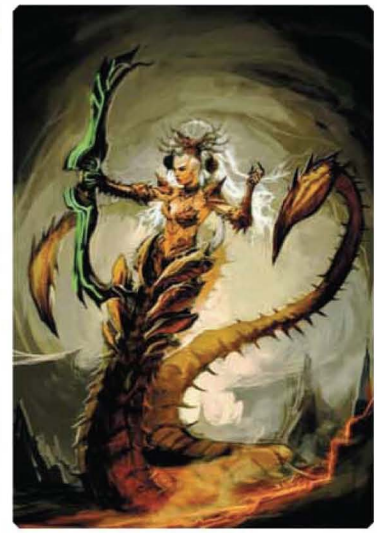
СМЕНА ПРИОРИТЕТОВ

Gas Powered Games особенно подчеркивают, что мир Kings and Castles – непосредственная интеллектуальная собственность компании и что каждый элемент игры создается с нуля. Разумеется, рыцарей и Средневековье заново не изобрести, поэтому речь, скорее всего, идет об уникальных геймплейных элементах. Несмотря на то что по чертежу новая игра чистокровная RTS, Тейлор всегда вкладывал в это понятие собственный смысл. На карте игрового мира с присущим Gas Powered Games размахом планируется развернуть грандиозное полотно. Основу геймплея составят масштабные битвы за крепости каждой из двух или трех (разработчики пока не уверены в точном количестве) фракций. Короли вымышленных земель осаждают огромные замки друг друга, на подступах к стенам бастионов в ровные шеренги выстраиваются кавалерия, пехота и осадные орудия. С неба дирижабли поливают противника ядрами, а крылатые змеи, ожидаемо, огнем. Уже заявлено несколько уникальных боевых единиц: достоверно известно, что любой правитель сможет изваять собственную статую размером с Колосса и при случае пустить гиганта в сражение, на манер того, что мы видели в Demigod от все той же Gas Powered Games. Дабы прибавить интерактивности игровому процессу, разработчики подумывают над реализацией глобальной карты сражения: так, камеру можно будет «затолкать» в самую кучу напористой потасовки и разглядеть каждого лучника, либо взмыть объективом под небо, оценивая диспозицию боя со стратегической точки зрения. В общем, касательно боевой системы уже сейчас определенно ясно одно: талант Gas Powered Games сталкивать сотни разнообразных юнитов в «умное» мясо обещает сделать всем игрокам много приятного.

СОХРАНЯЯ ЛУЧШЕЕ

Механизм развития собственной державы очевидных инноваций в себе не


В дебютном трейлере этот мост разносят на куски. Не понятно, будет ли такая разрушаемость в самой игре.



САМ СЕБЕ МАРКЕТОЛОГ

Недостаток в Сети информации о ходе разработки Kings and Castles отчасти компенсируется личным видеодневником на сайте создателей. Уже в 35 небольших выпусках Крис Тейлор лично посвящает интересующихся в подробности разработки. В видео освещаются многие интересные моменты и, кроме прочего, оно просто очень занимательное – в чудаковатой манере рассказа Криса чувствуется отеческое отношение к своему будущему детищу.

несет и, в общем-то, верен жанровой специфике. Холопы стандартно таскают в казну камень и дерево (два из трех игровых ресурсов), золото же приходится выбивать из вражеских доспехов в крестовых походах и путем захвата чужих владений. Благородный металл идет на приобретение уникальных войск и прокачку отдельных единиц по схеме, «засветившейся» еще в Supreme Commander 2.

Так, например, самые мощные юниты будут добываться/приобретаться с большим трудом, и содержание при дворе главных боевых аргументов влетит в копеечку. Пока в этом видится один из главных рычагов баланса: выстроить за четверть часа почти весь фэнтезийный бестиарий и вскоре уже топтаться с ним на руинах неприятельского замка однозначно не получится. В шаблонных с виду массовках от Gas Powered Games, как известно, всегда был заложен неочевидный на первый взгляд тактический смысл.

Разработчики всячески акцентируют внимание на внешнем виде каждого королевства: обещаются величественные панорамы замков, убедительные ландшафты и многочисленное ополчение. Пока о визуальной составляющей игры судить трудно (демонстрируются отрывочные и поверхностные геймплейные моменты, да и точная дата релиза неизвестна), но ждать от Криса Тейлора прекрасной картинки вряд ли стоит – он работает с другими инструментами. В целевых платформах Kings and Castles, к слову, значатся также и PS3 с Xbox 360 – лишнее подтверждение тому, что классическая RTS-формула здесь вряд ли сработает и что Тейлор продолжает ломать жанровые каноны. ■

МЫ ВСЕ НЕ МОЖЕМ ОПРЕДЕЛИТЬСЯ С ЧИСЛОМ ИГРОВЫХ ФРАКЦИЙ. ИЗВЕСТНО ТОЧНО: ИХ БУДЕТ НЕ БОЛЬШЕ ТРЕХ. НО СКОРЕЕ ВСЕ ЖЕ ДВЕ – «ДОБРАЯ» И НЕ ОЧЕНЬ.

КРИС ТЕЙЛОР, ГЛАВА СТУДИИ GAS POWERED GAMES

Как и любая нормальная фэнтези-игра, Kings and Castles не обойдется без драконов...

...и бородатых полководцев.

Автор:
Игорь Ерышев

Призраки мешают работать пожарным! Кого же позовем?

Потока только три, значит, кому-то придется действительно вести машину?

GHOSTBUSTERS: SANCTUM OF SLIME

НОВЫЕ ВРЕМЕНА ТРЕБУЮТ НОВЫХ ГЕРОЕВ

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Atari
- **РАЗРАБОТЧИК:** Behavior Interactive
- **ИНТЕРНЕТ:** www.atari.com/gbsanctumofslime
- **ДАТА ВЫХОДА:** весна 2011

Последние пару лет игровая индустрия упорно доказывает – игры по кинолицензии могут быть хорошими! Главное, чтобы первоисточнику было как минимум лет 15. Тогда за качество конечного продукта можно практически не бояться.

Пока Telltale Games творит свои хорошие игры по мотивам фильмов Стивена Спилберга (Jurassic Park и Back to the Future the Game), малоизвестная студия Behavior Interactive (ранее шедшая под именем Wanako Studios) делает новое интерактивное переложение фильма «Охотники за привидениями». Заведует делом, как и два года назад, Atari. А мы наблюдаем.

НОВАЯ ЭРА

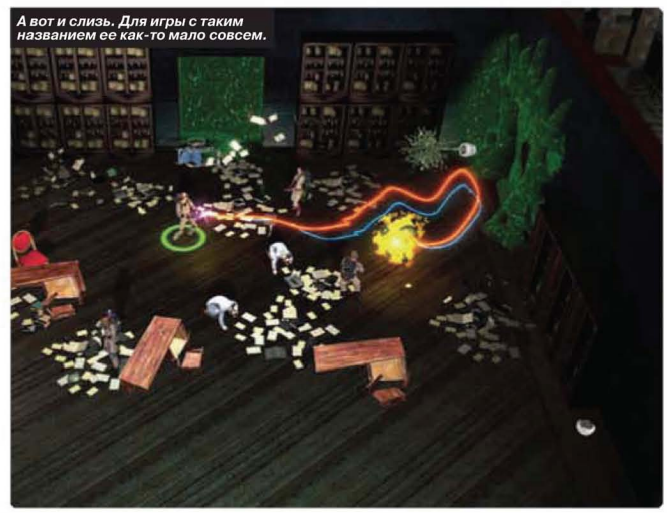
Судя по всему, Sanctum of Slime будет самой хронологически отдаленной от событий фильмов игрой. С чего это? Потому что подопечными будут не Билл Мюррей и Дэн Эйкроид (Atari не дала достаточно денег на производство полноценного сиквела Ghostbusters: The Video Game, и актеров решили не привлекать), а четыре безликих новобранца. По сюжету, первые охотники наняли кадетов, потому что «старость – не радость». Так что бегать на экране будут не Реймонд, Игон, Питер и Уинстон, а некие Сэм, Бриджет, Оскар и Габриель. Спекулянты намекают, что третий из них, Оскар, есть не кто иной, как сын Даны Баррет, младенец, вокруг которого крутился сюжет «Охотников за привидениями 2». Похоже, он вырос, возмужал и готов сам ловить нечисть. Правда, голос парень так и не обрел – сюжет будет развиваться в формате комиксов, с помощью текста и стильных картинок. Касательно того, через что придется пройти новичкам, известно мало – в основном то, что им доведется посетить уже легендарную библиотеку с не менее легендарной библиотекаршей-призраком, зайти ночью на кладбище, а потом осмотреть жутковатую психушку. В общем, стандартный набор для таких ребят.

ДЕЖАВЮ

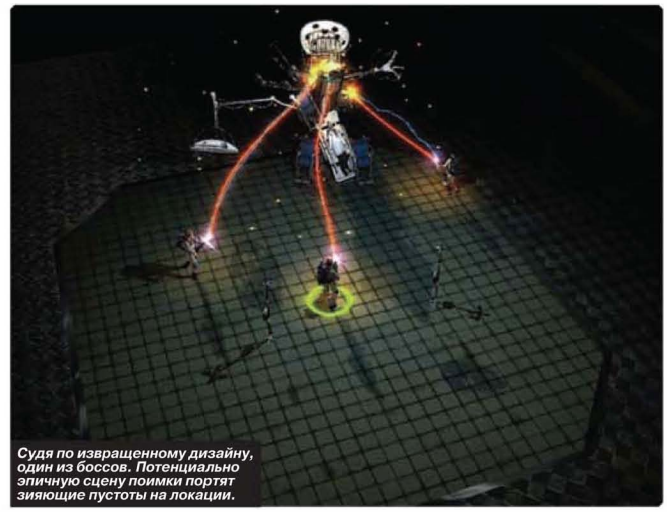
Тем, кто играл в уже не раз упомянутую Ghostbusters: The Video Game, наверняка покажется, что визуальный стиль и графические приемы Ghostbusters: Sanctum of Slime заимствует прямиком из нее. Это так. Разгадка проста – новинку разрабатывают не как AAA-проект, а как сравнительно дешевую кооперативную забаву для скачивания через PlayStation Network и Xbox Live Arcade. Ну и PC, как же без него.

Отсюда и смена перспективы – изометрическая камера не позволяет хо-

По этой картинке можно сказать одно – с фантазией у дизайнеров все в полном порядке.


А вот и слизь. Для игры с таким названием ее как-то мало совсем.

Обитатели кладбища напоминают зомби из Half-Life. Неожиданное сходство.


Судя по извращенному дизайну, один из боссов. Потенциально эпичную сцену поимки портят зияющие пустоты на локации.

рошенько рассмотреть модели персонажей или текстуры на них, зато демонстрирует пристойные и многочисленные спецэффекты, а также неплохую анимацию. Минус в том, что глазу куда проще уцепиться за тот факт, что Sanctum of Slime берет слишком многое от предшественника – локации, иных монстров, цветовую гамму...

ЛУЧИ СВЕТА

Зато геймплейно новая Ghostbusters совсем не похожа на игру двухгодичной давности. Подобно Lara Croft and the Guardian of Light, в Sanctum of Slime основной упор делается на кооперативное прохождение (которое было в консольных версиях Ghostbusters: The Video Game, к слову). Только количество игроков больше, чем в приключениях Лары, из-за чего на экране творится подлинный хаос: беснуются духи, вокруг них бегают человечки, пускают лучи, крутятся на месте. Дискотека! Страшно подумать, насколько скучно будет ловить призраков в одиночку с ботами и насколько весело в дружеской компании.

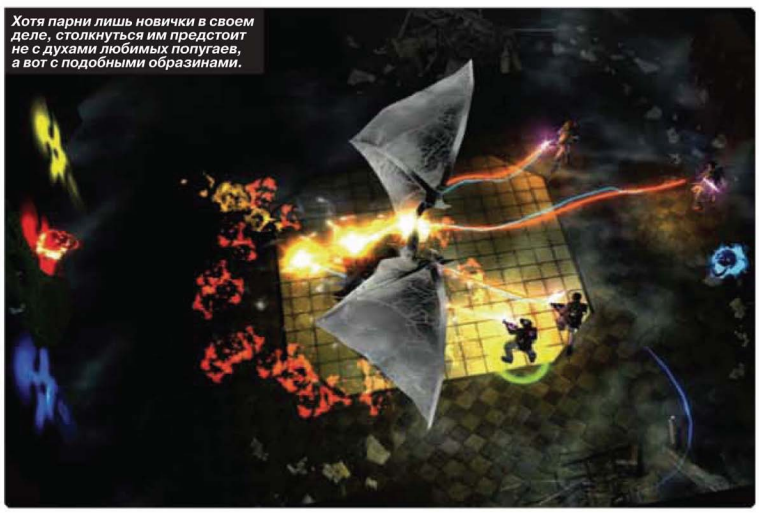
Уровни обещают быть линейными, с кучей монстров и гигантскими боссами в конце, которых надо не просто убивать, но заманивать в ловушки, как в кино. Хотя большую часть времени двигаться придется на своих двоих, в иных эпизодах квартету дадут в распоряжение Ecto-4WD, новый вариант знаменитой машины охотников. Это уже не миленький «Кадиллак» середины века, это самый настоящий «Хаммер»! Причем модели Hummer H2, что намекает на то, что действие происходит уже в наше время, а не в 90-е. Но это так, к слову.

МЕЛОЧЬ, А ПРИЯТНО

Что же в итоге? Ghostbusters: Sanctum of Slime смотрится весьма неплохо для своей «дешевой» категории. К сказанному сложно добавить что-то еще – это бюджетная кооперативная игрушка без претензий, стремящаяся просто угодить фанатам фильмов. Wanako Studios знаток треша, и детища компании на большее никогда не претендовали. Ghostbusters: Sanctum of Slime тоже не кажется попыткой выбиться в высшую лигу. Просто недорогая халтурка, способная стать приятным исключением из правила «отличное кино – плохая игра». Мы только рады. ■

В GHOSTBUSTERS: SANCTUM OF TIME МЫ ХОТИМ ПРИДАТЬ СЕРИАЛУ СОВЕРШЕННО НОВЫЙ ОБЛИК И ГЕЙМПЛЕЙ, КОТОРЫЕ ВПЕЧАТЛЯТ КАК СТАРЫХ, ТАК И НОВЫХ ФАНАТОВ «ОХОТНИКОВ».

ДЖИМ УИЛСОН, ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ДИРЕКТОР ATARI


Хотя парни лишь новички в своем деле, столкнуться им предстоит не с духами любимых попугаев, а вот с подобными образинами.

WHO YOU GONNA CALL?

Как-то раз Дэну Эйкройду, звезде шоу Saturday Night Live, в голову пришла идея. Чуть позже она эволюционировала в сценарий, который (после пары переработок) буквально разорвал американский бокс-офис в 1984 году. Мистическая научно-фантастическая комедия «Охотники за привидениями» привела в экстаз почти всех киноманов и породила такой культ, о котором записной комик Эйкройд даже в самом сладком сне мечтать не мог. Фильм повествовал о трех ученых (Питере Веркмане, Игоне Спенглере и Реймоиде Станзе), которые пришли к выводу, что привидения все-таки существуют. Арендовав старую пожарную часть, оборудовав ее под свои нужды и наняв секретаршу Джанин, троица начала ловить нечисть за деньги. Поначалу их встретили недоверием и смехом, но когда Нью-Йорку стала угрожать опасность (исходящая из холодильника обычной женщины Даны Баррет), лишь охотники смогли спасти город. Успешный фильм требует сиквела – который и появился через 5 лет. В нем героям приходится воевать с Виго, монстром, живущим в древнем карпатском портрете. Кино вышло куда более слабым, чем оригинал, но все равно принесло прибыль. Между первой и второй частью начал выходить мультсериал The Real Ghostbusters, продержавшийся 7 сезонов (5 лет) и превзошедший «Охотников за привидениями 2» в художественном плане. После этого последовала куча мерчандайза, из которого упоминания достойна лишь игра 2009 года, Ghostbusters: The Video Game. Остальное, кроме миленьких пластмассовых игрушек, – ерунда.

ЭЛЕКТРОННАЯ ВЕСНА

ELECTRONIC ARTS ПОКАЗАЛИ КЛЮЧЕВЫЕ ПРОЕКТЫ ПЕРВОГО КВАРТАЛА 2011

ЗА МНОГИЕ ГОДЫ МЫ ПРИВЫКЛИ, ЧТО ГЛАВНЫЕ ХИТЫ ВЫХОДЯТ ОСЕНЬЮ, ПОБЛИЖЕ К НОВОГОДНИМ ПРАЗДНИКАМ. НО В ПОСЛЕДНИЕ НЕСКОЛЬКО ЛЕТ ТЕНДЕНЦИЯ СЛЕГКА ИЗМЕНИЛАСЬ, И ИЗДАТЕЛИ СТАЛИ ПЕРЕНОСИТЬ ВСЕ БОЛЬШЕ РЕЛИЗОВ НА ПЕРВЫЙ КВАРТАЛ СЛЕДУЮЩЕГО ГОДА – ЧТОБЫ ИЗБЕЖАТЬ ЖЕСТКОЙ КОНКУРЕНЦИИ И УСПЕТЬ ОТПОЛИРОВАТЬ ИГРУ ДО БЛЕСКА. ОДНА ИЗ САМЫХ СИЛЬНЫХ ВЕСЕННИХ ЛИНЕЕК – У КОМПАНИИ ELECTRONIC ARTS, КОТОРАЯ РЕШИЛА УСТРОИТЬ МАСШТАБНУЮ ПРЕЗЕНТАЦИЮ СВОИХ ИГРОВЫХ ПРОДУКТОВ, ПРИГЛАСИВ В МОСКОВСКИЙ ОФИС ПРОДЮСЕРОВ С РАБОЧИМИ ВЕРСИЯМИ ВОТ-ВОТ ВЫХОДЯЩИХ ПРОЕКТОВ. НАМ УДАЛОСЬ НЕ ТОЛЬКО ПООБЩАТЬСЯ С РАЗРАБОТЧИКАМИ, НО И ЛИЧНО ОЗНАКОМИТЬСЯ С КАЖДОЙ ИГРОЙ – ПРИЧЕМ НЕКОТОРЫЕ ПРОЕКТЫ ДЕМОНСТРИРОВАЛИСЬ ПРЕССЕ ВПЕРВЫЕ. ПОДРОБНОСТИ – НА БЛИЖАЙШИХ СТРАНИЦАХ.

CRYSIS 2

ПРОДОЛЖЕНИЕ ШУТЕРА ПРО ИНОПЛАНЕТЯН И НАНОТЕХНОЛОГИИ.

Crysis 2 выходит 25 марта 2011 для PC и консолей.

Crysis 2 как никогда близок к релизу: с новым, полностью мультиплатформенным движком CryEngine 3, с целым Нью-Йорком, отданным на растерзание инопланетянам, и с переосмысленным нанокостюмом. Чтобы показать новый уровень из грядущей игры, в Москву прилетел главный дизайнер проекта, Стэн Хаблер.

«Как ведущий геймдизайнер, я контролирую весь процесс разработки от и до, – рассказывает Хаблер . – Я проходил игру бессчетное количество раз, отмечая места, которые хотел бы исправить, сделать интереснее, лучше сбалансировать. Сейчас мы на завершающей стадии разработки, поэтому я исполняю роль главного тестера и в основном решаю, что именно мы будем дорабатывать в первую очередь, чтобы выпустить наиболее цельный и законченный продукт».

Стэн запускает уровень в Нью-Йоркской подземке: здесь темно и рыщут инопланетяне – а значит, самое время испробовать новые возможности нанокостюма. Даже на консоли Xbox 360 игра выглядит впечатляюще: непривычно четкие текстуры, красивое освещение, детализированные модели – как обычно, на ПК все ожидается как минимум в два раза лучше. Crytek – известные перфекционисты в области технологий, но Хаблер во время демонстрации не заостряет внимание на движке. Вместо этого он предлагает посмотреть на несколько путей прохождения одного и того же места – нанокостюм через интерфейс игры предлагает сразу несколько «тактических вариантов»: подсвечивает возможные маршруты, ящики с патронами и интересные места на уровне. Например, можно пройти между инопланетянским патрулем незамеченным (maximum stealth), можно выбрать путь Рэмбо (maximum armor), расстреляв всех с наскока, – это очевидные опции. Куда более интересный вариант: занять выгодную позицию, забравшись на крышу вагона метро и установив на штурмовую винтовку снайперский прицел (Crysis 2 – очень вертикальный шутер, в этом нам еще не раз предстоит убедиться).

Оружие по-прежнему можно апгрейдить прямо на ходу, но теперь в игру добавились и улучшения нанокостюма. Дело в том, что инопланетяне сами не прочь побаловаться нанотехнологиями, поэтому после смерти каждого остается небольшое количество наноматериала – своеобразного «опыта», за который осуществляется прокачка стелс-возможностей, скорости, брони и многого другого. «А сейчас я покажу микроволновую пушку, – оживляется Стэн. – Она превращает пришельцев в нежные куски поджаренного мяса... Впрочем, сейчас вы сами все увидите». И действительно: СВЧ-волны действуют на пришельцев почти как невидимый огнемет – вместо напалма игра предлагает наслаждаться красивыми искривлениями раскаленного воздуха.

Наконец, пришло время покинуть подземку и подняться наверх – в огромном проломе посреди города инопланетяне установили гигантскую башню непонятного предназначения, которую непременно надо уничтожить (по радио с героем постоянно общается некий командир, раздавая директивы). Сначала нужно уничтожить три опоры, которые перекачивают в башню какую-то подозрительную красноватую жидкость. На вопрос, используют ли инопланетяне биотехнологии, Стэн отвечает уклончиво: «Мне не хочется портить вам удовольствие, но это обязательно станет известно по ходу игры». Разломы асфальта подразумевают многоуровневый геймплей – и тут Crysis 2, бывший до этого неторопливым коридорным шутером, расцветает буквально на глазах.

Главный герой умеет нечеловечески высоко прыгать, хвататься за любые уступы и пользоваться укрытиями – больше всего это напоминает помесь Mirror's Edge с консольной Killzone 2 (на PC похожие укрытия от первого лица были в игре Call of Juarez: Узы крови). В Crysis 2 очень здорово чувствуется собственный вес, инерция от прыжков и множество других аспектов, поэтому вертикальные перестрелки выглядят и играются крайне свежо. Расправившись с тремя подпорками башни, Стэн пытается убежать подальше от разрушающейся конструкции – земля проваливается под ногами, включается интерактивный скриптовый ролик, где главный герой отчаянно хватается одной рукой за край, подтягивается, ползет и медленно встает на твердую землю (все – от первого лица и по нажатию определенных кнопок). На этом демоверсия заканчивается, и Стэн пускает нас опробовать уровень еще раз, попутно комментируя происходящее.

«Кстати, у нас будет поддержка стереоскопического 3D на всех трех платформах. Мы понимаем, что это недешевая технология, но именно наш подход позволит отображать полноценную стереокартинку без каких-либо проблем для графики и производительности, – говорит Хаблер. – На PC мы поддерживаем nVidia 3D Vision, а на консолях у нас своя технология, которая будет работать на всех телевизорах». Какие-то детали касательно PC-версии Стэн, правда, озвучить не смог – еще рано. Зато с радостью рассказал о своей работе в Crytek. «Я в компании уже восемь лет, почти с самого начала ее существования. В первом Crysis я был ведущим дизайнером уровней, а в Far Cry делал карты с монстрами, побег на джипе, да много всего... Помните ведь?» Мы начинаем вспоминать Far Cry, и Стэн заметно оживляется: «Сейчас, конечно, другое время, Crytek сильно выросла, у нас есть студии в Лондоне, в Киеве, в Будапеште...» От успеха Crysis 2 зависит очень многое, и Стэн это не скрывает – первый Crysis собрал отличные отзывы критиков, но продался неважно. Ждет ли Crytek светлое будущее с Crysis 2 – узнаем уже совсем скоро.

МУЛЬТИПЛЕЕР

После показа сингла нам удалось опробовать мультиплеерную демку (за многопользовательский компонент отвечает британская студия Free Radical (после приобретения немцами – Crytek UK), авторы консольных Timesplitters и Haze) с одним-единственным режимом – deathmatch. Больше всего многопользовательский Crysis 2 напоминает Call of Duty: Black Ops с нанокостюмом: такие же анлоки, тысячи перков и показ противников на карте после трех убийств (maximum radar). Продемонстрированная карта – несколько разрушенных крыш небоскребов с теплицами, солнечными панелями и подсобками – также располагала к вертикальному геймплею: прыгать здесь можно высоко, герой автоматически подтягивается за края и может устроить «Air Stomp» – обрушиться с высоты на противника, раздавливая того мощным ударом. Впрочем, на этом отличия от Call of Duty заканчиваются: и в сравнении с идеально отполированным многопользовательским компонентом Black Ops игра несколько бледнеет. Нет той бешеной динамики, слишком мало игроков, слишком много проблем с балансом. Даже графика в сетевом режиме заметно хуже синглпеера – впрочем, к релизу все еще может измениться.

DRAGON AGE 2

ПЯТЬ ЧАСОВ НАЕДИНЕ С ПК-ВЕРСИЕЙ.

Рекламная кампания Dragon Age 2 сошла с рельс, не успев отъехать от станции: пиарщики с самого анонса называли боевую систему «динамичной», диалоги «драматичными», сюжет «киношным» – иными словами, пугали ПК-аудиторию изо всех сил. Плодом их работ стала логичная паника: все решили, что Dragon Age пошел по стопам космического сериала BioWare, что наследие Baldur's Gate выбросили на помойку, а душу старожилов исплевали. А ведь сериал за то и любили (по крайней мере, на ПК), что обращался он к хардкорной аудитории, говорил с ролевиками на одном языке.

Поэтому, когда ПК-версию игры нам предложили опробовать на мероприятии Electronic Arts, эмоции были смешанными. Еще не было ясно, что от игры ждать, но уже очевидно, что именно здесь и сейчас мы узнаем, какое будущее у ролевого хита на ПК. Стоило провести пять минут за компьютером с игрой, как все проблемы оказались позабыты, а претензии сняты: пиарщики навешали лапши на уши про нововведения, а BioWare молча сделали ровно такую же игру, что и раньше – хардкорную, с тактическими боями и вездесущей кнопкой паузы. И слава богу. Впрочем, совсем уж ретроградской Dragon Age 2 не назовешь: тут действительно много красивых роликов на движке, в диалогах камера и впрямь эффектное переключает ракурсы (из-за этого, правда, иногда бывают короткие подгрузки в разговорах), а в боях та самая камера оказывается чуть пониже, чем раньше, – ее, впрочем, все равно хочется и можно задрать под потолок, чтобы вдумчиво руководить всей партией разом. Нет, ни в какой экшн Dragon Age 2 не превратилась: вы точно так же можете ставить бой на паузу, выбирать любого героя и отдавать ему точный приказ. Не растеряла своей сложности и система прокачки: с каждым левел-апом вы не только увеличиваете основные характеристики героев, но и ползете по разнообразным деревьям умений, которые вышли сложными и запутанными не только у магов.

Много слов было сказано разработчиками о новом герое по фамилии Хоук (это именно фамилия, не имя) – мол, и харизматичный он, и выглядит здорово и вообще со всех сторон bad-ass. Но за те пять часов, что мы играли в кампанию, свою харизму Хоук что-то не проявил – характер героя, как и раньше, определяется выбором реплик в диалогах. И все так же, как и раньше, Хоуку можно настраивать внешность, менять пол и класс (воин, маг или вор), разве что выбор расы исчез – вы теперь всегда человек. Объясняется это сюжетно: история в сиквеле герметичная, главные герои – сплоченное семейство Хоуков. Состав этого семейства зависит от выбранного класса: если возьмете мага, ваша волшебница-сестра погибнет в первые же минуты, а путешествовать придется с воином-братом и матерью; если выбрать воина или вора, в бою умрет другой член семьи. Ну а этническое многообразие всегда можно организовать при подборе партии: там уже и

Dragon Age 2 выходит 10 марта 2011 для PC и консолей.

НИ В КАКОЙ ЭКШН DRAGON AGE 2 НЕ ПРЕВРАТИЛАСЬ: ВЫ ТОЧНО ТАК ЖЕ МОЖЕТЕ СТАВИТЬ БОЙ НА ПАУЗУ, ВЫБИРАТЬ ЛЮБОГО ГЕРОЯ И ОТДАВАТЬ ЕМУ ТОЧНЫЙ ПРИКАЗ.

эльфы заявлены, и гномы. Вот только собак в этот раз мы не видели. История стартует примерно в тот же момент, что и сюжет первого Dragon Age: на землю нападают Темные отродья, люди паникуют, города горят, Хоуки бросают родной дом и бегут от войска чудовищ. Обустраиваются они в городе Киркволле, который и оказывается первым игровым хабом. Здесь живет дядя главного героя – он, нищий и негостеприимный, быстро находит племяннику грязную работенку среди местных наемников. GTA: Kirkwall начаться, к счастью, не успевает, месяцы унылой работы погорельца пропускаются, и сценарий перепрыгивает в новый временной период. Так будет случаться несколько раз за игру: по сюжету все события Dragon Age 2 рассказывает в ходе этакого допроса гном Варрик, один из первых сопартийцев Хоука – да-да, совсем как в Black Ops. После первого прыжка во времени мы можем всласть заняться ерундой на улицах Киркволла – глупыми побочными квестами, то есть. За наши пять часов игры серьезного сюжета так и не началось: основным заданием в городе было собрать 50 золотых монет на участие в экспедиции, где Хоук и его брат/сестра хотят наворовать сокровищ, – масштаб мелкий, в ролевой игре как-то неприлично таким заниматься. Но на все претензии разработчики отвечают ожидаемо: мол, дальше история обязательно разойдется, будут эпические битвы и героические герои. Ну, никто и не сомневается.

DLC

В меню Dragon Age 2, помимо очевидных пунктов, мы нашли и графу «Дополнения» – никаких сюрпризов, онлайновые аддоны выпускаются теперь ко всем крупным играм EA. Планы на будущее BioWare пока не раскрывает, но о первом внушительном DLC уже заявлено: в аддоне The Exiled Prince нам расскажут о лучнике благородных кровей, который хочет отомстить за убийство своей семьи. Мстить ему поможет, конечно, Хоук, а после завершения вендетты стрелка можно будет завербовать к себе в команду на постоянной основе. Дополнение будет включено в издание BioWare Signature Edition, но его также станут продавать и отдельно, по цене в 7 долларов. Кроме того, EA анонсировала тонну бонусных предметов для скачки: например, покупатели Dead Space 2 получат в Dragon Age 2 рыцарский доспех Айзека Кларка, а подписчики новостной рассылки сайта BioWare завладеют уникальным посохом, который Хоук использовал в дебютном трейлере игры.

DARK-SPORE

КООПЕРАТИВ, РОГА И КОПЫТА.

Darkspore выходит 29 марта 2011 эксклюзивно для PC.

С жанровой ориентацией у Darkspore все сложно: это Action/RPG с фокусом на кооперативное прохождение вчетвером, с отдельным PvP-режимом (!) и множеством миров со случайно генерируемыми монстрами. На движке Spore. С сюжетом. И конструктором персонажей.

«Сейчас все станет понятно, – заверяет нас Томас By (Thomas Vu), ведущий продюсер Maxis. – Вот это корабль, здесь собраны ваши персонажи. Всего мы позволим одному игроку брать в миссии по три героя и свободно между ними переключаться». Герои – дикой внешности создания прямиком из гениальной программы Spore Creature Creator (которая теперь для приличия называется Hero Editor и обзавелась новыми опциями). Синий богомол с шестью конечностями и ушами-радарами, двуногий робот-цыпленок из Mechwarrior, устрашающий некромант с огромным, подозрительно светящимся посохом – таков стартовый состав нашей партии. «Всего у нас пять видов, эм, суперсил, с помощью которых будут сражаться персонажи, – рассказывает Томас. – Сила природы, как у этого замечательного богомола, сила квантума (контроль пространства-времени), сила плазмы, плюс некроманты и кибернетические парни, как наш робот. Он, кстати, умеет стрелять лазерами». Таким образом, существ по-прежнему можно создавать каких угодно, но с некоторыми оговорками – например, пускать ракеты ваш гигантский летающий тираннозавр не сможет. Равно как и похожий на AT-AT из «Звездных войн» кибернетический цыпленок не сможет плеваться кислотой.

Теперь – к делу. Томас запускает один из уровней, биологический мир с агрессивными инопланетными формами жизни, и демонстрирует каждого из героев, переключаясь между ними клавишами Q, W и E. По механике Darkspore максимально приближена к Diablo и ей подобным играм: кликаем, кликаем, кликаем, иногда отвлекаясь на спецприемы, «повешенные» на цифровые клавиши 1-9. К примеру, наш богомол умеет вводить противников в состояние транса, робот – пускать ракеты и жечь лазерами, а некромант высасывает здоровье из противников, и, в перспективе, наверняка сможет устраивать локальный зомби-апокалипсис. Под кооператив действительно заточено многое: если один персонаж заморозил противника, то атаковать его не получится – это сможет сделать только другой игрок. «Особенно круто будет работать такое взаимодействие в PvP-битвах, – отмечает Томас. – У вас просто будет голова кружиться от возможных вариантов».

Да, PvP. Это отдельный режим игры, по сути, соревновательный мультиплеер, в котором можно использовать своих героев, чтобы потом занять как можно более высокие строчки в турнирной таблице. Никакой прокачки, перков и анлоков – только тесная арена, два или четыре игрока, у каждого по три монстра (что равняется трем «жизням») в рукаве. Впрочем, какие-то награды за PvP-бои игроки получать все-таки будут, отмечает Томас. Но пока галочка «Ranked» остается неотмеченной, а мы пробуем матч 1 на 1 непосредственно с господином ведущим продюсером. Томас советует почаще переключать персонажей и, кажется, почти не поддается: приходится в случайном порядке молотить по цифровым клавишам в надежде, что активируется какая-нибудь крутая способность. На экране в это время два наших монстра бодро плюются друг в друга спецэффектами, молотят клешнями с ложноножками, бегают по кругу и… «Кажется, вы меня победили, – говорит продюсер Darkspore. – Поздравляю».

Автор:
Кирилл Перевозчиков

THE SIMS: MEDIEVAL

КОРОЛЕВСТВО ПО ИМЕНИ ЖИЗНЬ.

The Sims: Medieval – осторожный шаг в сторону от традиционной концепции The Sims, которая не менялась уже лет десять (смешные человечки с зелеными ромбиками над головами общаются, влюбляются, стареют и умирают, ни на минуту не забывая про повседневные нужды). Перенеся действие в Средневековье, The Sims Studio решили дать игроку целое королевство (пусть и весьма скромных размеров) в полное распоряжение – тем самым в игру добавились новые элементы стратегии, и даже ролевой игры.

Смешные человечки с зелеными ромбиками никуда не делись – просто теперь они могут выполнять квесты, зарабатывать опыт и... повышаться в уровне. В The Sims: Medieval будет всего десяток персонажей, каждый из которых имеет более-менее строгую специализацию – Убийца, Волшебник, Монарх, Рыцарь и так далее. Главная цель игры выбирается при старте (например, привести королевство к процветанию, выраженному в определенном количестве золота), и уже затем формируется набор квестов, которые помогут ее достижению. Квесты симы будут выполнять как независимо друг от друга, так и вместе. Например, если для процветания королевства требуется убить существующего монарха – что ж, нанимаем ассасина, тыкаем «отравить короля» и ускоряем время в пятнадцать раз. Дело сделано.

Дальше начинается самое интересное: ассасина (миловидная девушка лет двадцати пяти) начинает страшнейшим образом мучить совесть: дама лишается сна, пропадает аппетит; самоубийство кажется единственным выходом. Но без нашей помощи девушка на такое не решится, поэтому первым же делом отправляем ее к пруду, в котором живет болотное чудище (все компактно расположено на одной небольшой карте – вот замок короля, вот церковь, вот поля; и пусть королевство больше похоже на один большой игрушечный домик, ориентироваться по карте очень удобно). Сделав для приличия несколько попыток отчаянного сопротивления, девушка погибает, оказавшись сожранной болотным чудищем.

Тем временем королевству срочно нужен новый монарх. Игра предлагает создать его как можно скорее: открываем знакомый редактор симов, приделываем нашему королю царственную бороду, даём в руку посох побольше – готово. Здесь же, в тронном зале, можно заняться декорированием, опробовав новую систему текстур – разнообразными орнаментами можно покрыть даже колонны в тронном зале и всех слуг разом. Кроме того, у многих предметов меблировки есть и практическое назначение – к примеру, магический шар незаменим для поиска пропавших героев, чем охотно пользуется Волшебник во время очередного задания.

Есть в The Sims: Medieval и другой уровень – стратегический. Открыв карту соседствующих королевств, можно заключать союзы, получая торговую выгоду, или же объявлять войну – правда, как будет реализована последняя, разработчики пока не уточняют. Зато готовы бесконечно рассказывать о рыцарских турнирах, сложной религиозной системе, а также сохранении и преумножении всего того, за что мы любим The Sims – в частности, смешных электронных человечков с зелеными ромбиками над головами.

The Sims: Medieval выходит 11 марта 2011 эксклюзивно для PC.

Автор:
Кирилл Перевозчиков

SHIFT 2: UNLEASHED

НАЙДИ ДЕСЯТЬ НОВОВВЕДЕНИЙ.

SHIFT 2: Unleashed выходит 24 марта 2011 для PC и консолей.

Вторая часть автосимулятора SHIFT лишается приставки Need for Speed, обзаводится поддержкой Autolog, с презрением смотрит в сторону консольных Gran Turismo 5 и Forza Motosport 3 и выходит совсем скоро: всего через четыре месяца после Need for Speed: Hot Pursuit. Что из этого получается, прилетел показывать в Москву Джесси Эбни (Jesse Abny), продюсер Slightly Mad Studios (что в переводе с английского, кстати, означает «Немного свихнувшиеся разработчики»).

Джесси начинает презентацию с непростого вопроса. Что такое SHIFT? Оказывается, это аббревиатура, и у нее есть расшифровка. Давным-давно название Need for Speed: SHIFT носила совсем другая игра серии, и расшифровывалось это наименование не иначе как Super Happy Internet Fun Time. Что же это была за игра? «Need for Speed: World», – подсказывает прокравшийся на презентацию Тони Уоткинс (Tony Watkins, региональный директор Electronic Arts). Джесси кивает и поясняет: теперь мы также готовы предоставить пользователям много счастливых часов в Сети. Потому что в SHIFT 2 появится система Autolog, дебютировавшая в NFS: Hot Pursuit.

Autolog позволит делать в SHIFT 2 все то, что нам так нравилось в игре Criterion Games: постить свои рекорды на стены друзей, постоянно быть в курсе их достижений и пользоваться одной из самых удобных систем подбора оппонентов в мультиплеере. Autolog, кажется, скоро станет неотъемлемой частью любой Need for Speed, но в SHIFT 2 он по-прежнему смотрится свежо – учитывая, что речь идет о более серьезном симуляторе, чем насквозь аркадная Hot Pursuit. «Меньше всего на свете мы хотим делать скучную автоэнциклопедию. – Джесси прозрачно намекает на консольные сериалы Gran Turismo и Forza с автопарком в тысячи машин. – Мы также не хотим делать дотошный симулятор, точнее, мы не хотим заострять на нем внимание. Смотрите, по нажатию вот этой кнопки можно включить показ абсолютно всех просчитываемых физических показателей, их больше сотни. Но делать это абсолютно необязательно – потому что главное в SHIFT 2 это гонки, это радость от управления машинами, это, наконец, дух соревнования».

Кстати, о соревнованиях. В SHIFT 2 очень интересный режим карьеры, с привлечением звезд первой величины – знаменитые автогонщики будут направлять игрока, бросать ему вызов, а впоследствии уступать вам свои драгоценные машины, воссозданные на основе реальных экземпляров. Другой важный момент – эффект погружения. Slightly Mad Studios вводят режим «вида из шлема» для еще большей «физической отдачи». Помните, как при столкновениях в SHIFT у водителя ухудшалось зрение и картинка «блюрилась»? Теперь все гораздо атмосфернее: ваш протагонист слегка крутит головой на поворотах, немного вжимается в кресло при наборе скорости и позволяет лучше чувствовать каждую кочку, даже если у вас нет рекомендуемого игрой набора «руль + педали».

Наконец, последнее важное нововведение – гонки ночью. Разработчикам пришлось полностью переписать движок, чтобы они выглядели не только красиво, но и реалистично. Динамические тени от фар, световые эффекты, но главное – кромешная тьма, в которой очень страшно попасть в аварию. А это здесь происходит с легкостью – фары выхватывают из темноты ограждения за несколько секунд до столкновения, приходится ориентироваться по карте и соперникам. «Выучивать трассу наизусть необязательно – главное ее чувствовать», – говорит Джесси. SHIFT 2: Unleashed, кажется, подходит для этого как нельзя лучше. ■

РЕКЛАМА

JBL
by HARMAN

ПРОСНИСЬ И ПОЙ!

Акустическая система JBL On Time™ Micro

Благодаря новой акустической системе для iPod/iPhone JBL On Time Micro каждый день вы будете начинать с улыбки. Представьте, как здорово просыпаться не под надоевшее тренькание будильника, а под звуки своих любимых композиций. Система имеет большой и четкий дисплей, интуитивно-понятный интерфейс, богатое звучание и станет лучшим спутником в вашей динамичной жизни!

MMS

За информацией о ближайшем дилере продукции Harman Kardon в России обращайтесь – ЗАО «Фирма «ММС». Тел.: +7 (495) 788 1700; www.mms.ru; e-mail: mms@mms.ru. Розничная торговля в интернет-магазине www.harmanshop.ru. Тел.: +7 (495) 788 4523; +7 (495) 788 4524; Телефон «Горячей линии» Службы Технической Поддержки – 8-800-333-0323 (звонок по России бесплатный).

HARMAN

© 2011 Harman International Industries, Incorporated. Все права защищены. JBL – торговая марка Harman International Industries, Incorporated, зарегистрированная в США и/или других странах. JBL On Time – торговая марка Harman International Industries, Incorporated. iPhone и iPod – торговые марки Apple Inc., зарегистрированные в США и/или других странах. iPhone в комплект поставки не входит.

www. harman-home.ru

Автор:
Анатолий Сонин

В НАЧАЛЕ БЫЛО СЛОВО, И СЛОВО БЫЛО DOOM

КАК КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ ПЕРЕХОДЯТ В КНИЖНЫЙ ФОРМАТ

В НАШИ ДНИ ИГРА БЕЗ СЮЖЕТА НЕ ИГРА, А КАЖДАЯ ХОРОШАЯ ИСТОРИЯ ЗАСЛУЖИВАЕТ ТОГО, ЧТОБЫ ИЗ ПОШЛОГО (ДАВАЙТЕ УЖ ПРИЗНАЕМ) ФОРМАТА ИНТЕРАКТИВНЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ ВЫПЛЕСНУТЬСЯ В ПОЧИТАЕМЫЙ ФОРМАТ ПЕЧАТНОЙ ПРОДУКЦИИ. НОВОМОДНЫЕ РАЗГОВОРЫ О «ВЗРОСЛЕНИИ» НАШЕЙ ИНДУСТРИИ ТОЛЬКО ПОДЛИВАЮТ МАСЛА В ОГОНЬ: РАЗ АУДИТОРИЯ ТАК ВОЗМУЖАЛА, ЕЙ ПОРА БРАТЬСЯ ЗА ЛИТЕРАТУРУ. ТАКАЯ ЛОГИКА, ВИДИМО, И ПОДХЛЕСТНУЛА НОВЫЙ БУМ ИГРОВЫХ НОВЕЛЛИЗАЦИЙ – ТЕПЕРЬ КАЖДЫЙ СЕРИАЛ ХОЧЕТ ПО МОТИВАМ СЕБЯ ПОЛУЧИТЬ ЕСЛИ НЕ РОМАН, ТО ХОТЯ БЫ КНИЖКУ С КАРТИНКАМИ. КОМИКСЫ МОЖНО И НЕ СЧИТАТЬ СЕРЬЕЗНОЙ ФОРМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ, НО В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ ИХ ЛЮБЯТ ТАК СИЛЬНО, ЧТО УМОЛЧАТЬ О НИХ МЫ ПОПРОСТУ НЕ МОЖЕМ. ВСЯЧЕСКИХ РОМАНОВ – ГРАФИЧЕСКИХ И БУКВЕННЫХ – ВЫШЛО ПО ИГРАМ ТАК МНОГО, ЧТО НА ПОЛНОЕ ОСВЕЩЕНИЕ ТЕМЫ ЭТОТ МАТЕРИАЛ МОЖЕТ ДАЖЕ НЕ ПРЕТЕНДОВАТЬ. НО О САМЫХ ГЛАВНЫХ (И, В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ, – ПЕРЕВЕДЕННЫХ НА РУССКИЙ) МЫ ПОСТАРАЕМСЯ РАССКАЗАТЬ.

DRAGON AGE

BioWare всюду находит свой собственный путь, и к написанию книг у разработчиков Baldur's Gate тоже подход особенный. Вместо того чтобы нанимать звездных фантастов, разработчики ищут таланты внутри своей компании – и, что немаловажно, находят. Подход очень правильный: книги эти ни на миллиметр не отходят от канона и дают читателю ровно то, что ему нужно, – историю, отлично выдержанную в духе игры и раскрывающую новые подробности мироустройства вселенной.

Про Dragon Age писать романы начал Дэвид Гайдер (David Gaider), главный сценарист первой части, который трудится в студии с 1999 года, – он успел приложить руку еще к сюжетам Baldur's Gate 2 и Neverwinter Nights. У Дэвида, правда, не было опыта в мире «бумажной» литературы, и в романе он, как сам признается, допустил некоторые ошибки. «Написать книгу надо было за пять месяцев, к октябрю 2008-го, после чего она ушла бы к редакторам и запустилась в производство. Основа сюжета, правда, была готова заранее – мы еще во время разработки игры много говорили о войне за независимость Ферелдена и теперь сокрушались, что историю не получилось втиснуть в Origins (Dargon Age: Начало – Прим. ред.). Для романа эта основа подошла идеально. Жалею я теперь только о том, что выбрал для книги слишком большой масштаб, – в скромные 400 страниц (а именно столько мне выделило начальство) было очень сложно уложить такую эпичную историю».

Меж тем критики и читатели ругать Дэвида не спешат – по общему мнению, для дебютной работы книга написана очень хорошо, а о последовавшем романе The Calling отзывы еще более теплые. И удивляться этому не стоит: как-никак, плохих писателей BioWare в штате держать не будет.

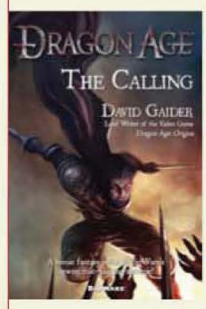
/2009/

Dragon Age: The Stolen Throne, Дэвид Гайдер (David Gaider)

Рассказывает о событиях 30-летней давности и объясняет, как Ферелден получил независимость от Орлаиса.

/2009/

Dragon Age: The Calling, Дэвид Гайдер (David Gaider)



Еще один приквел. Король Марик позволяет Серым Стражам вернуться в Ферелден после их двухсотлетнего изгнания. Но при возвращении воины приносят дурную весть: один из Стражей, оказывается, перешел на сторону порождений тьмы и теперь угрожает всему королевству.

/2010/

Dragon Age (6 выпусков), комикс

Побочная история, рассказывающая о приключениях юной волшебницы, дочери мага и тамплиера, брошенной родителями. Враги, как водится, «сожгли родную хату», и чародейка отправилась путешествовать.

MASS EFFECT

Автор книг про Mass Effect, Дрю Карпишин, как и Дэвид Гайдер, работает в BioWare с незапамятных времен. Но, в отличие от своего коллеги по цеху, Дрю не только главный сценарист сериала Mass Effect, но еще и опытный писатель: из-под его пера вышли, например, новеллизация Baldur's Gate II и несколько романов по «Звездным войнам» (во вселенную Дарта Вейдера его с радостью впустила Lucas Arts, когда узнала, что Дрю занимался сюжетом Star Wars: Knights of the Old Republic). Сейчас Карпишин работает над первой независимой книгой, но признается, что писать «на заказ» намного приятнее: BioWare платит наперед, а со своим собственным проектом можно и прогореть.

Неизвестно, сможет ли Дрю и дальше работать над книгами Mass Effect: сейчас он полностью поглощен написанием сюжета для MMO Star Wars: The Old Republic – а там работы хватит на долгие годы. Но книги делаться точно будут: уже анонсировано, что в следующем году роман по игре напишет Уильям Дитц (William C. Dietz), известный по Halo: The Flood и многочисленным работам в линейках Blizzard.

Дрю Карпишин

/2008/

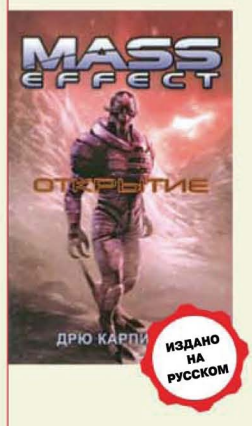
Mass Effect: Восхождение (Ascension), Дрю Карпишин (Drew Karpyshyn)

Побочная история, события которой развиваются через два месяца после окончания Mass Effect. Сюжет вращается вокруг «Восхождения», программы помощи детям-биотикам, в которую по ходу книги вмешивается со своими экспериментами «Цербер». Главными героями оказываются доктор программы «Восхождение», девочка-биотик, ставшая жертвой эксперимента, и ее отец Пол Грэйсон, который сам работает на «Цербер».

/2007/

Mass Effect: Открытие (Revelation), Дрю Карпишин (Drew Karpyshyn)

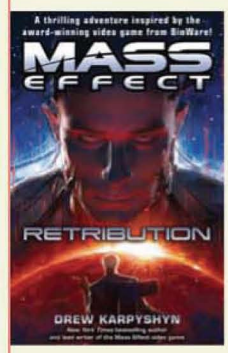
Предыстория к первой игре. Раскрывает о Дэвиде Андерсоне – о том, как он познакомился с Сареном и как упустил свою возможность стать первым человеком-Спектром.



/2010/

Mass Effect: Retribution, Дрю Карпишин (Drew Karpyshyn)

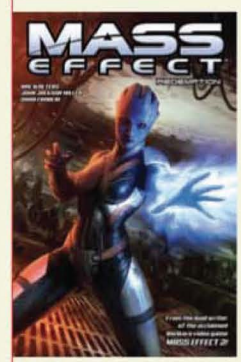
Продолжение Mass Effect 2. Лидер «Цербера» вновь пытается изучить наследство Пожинателей и устраивает дерзкий эксперимент – имплантирует фрагмент технологий древней расы в живого человека, чтобы отследить его реакцию. Человеком этим становится Пол Грейсон, один из главных героев романа «Восхождение».



/2010/

Mass Effect: Redemption (4 выпуска), комикс

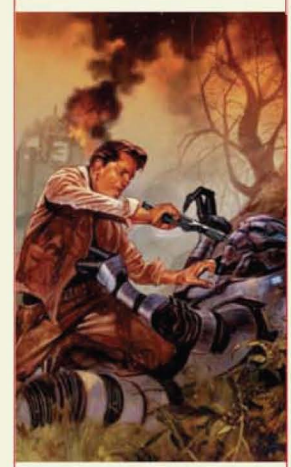
Пролог к DLC «Логово серого посредника», где на главной роли оказывается всеми любимая азари Лиара Т'Сони.



/2011/

Mass Effect: Evolution (4 выпуска), комикс

Приквел, раскрывающий историю становления организации «Цербер» в целом и конкретно ее лидера. События развиваются еще во времена Войн первого контакта.



GEARS OF WAR

Карен Трэвисс

Карен Трэвисс – возможно, самый талантливый автор из тех, что работают над игровой литературой. Сериал Gears of War эта дама преобразила: она написала три романа, два из которых напрямую продолжают сценарий GoW2, и теперь занимается сюжетом третьей игры. Можно без преувеличения сказать, что судьба всего сериала сейчас в руках Трэвисс.

Тем любопытней ее методы – Трэвисс, например, принципиально не играет и даже Gears of War не проходила: «Если я чем-то увлекаюсь, я не могу с этим работать, а если я с чем-то работаю, я не могу этим увлекаться». При этом обвинять писательницу в непрофессионализме было бы глупо: за свои романы она уже давно заслужила культовый статус у фанатов «Звездных войн», а с независимым циклом The Wess'har Wars Карен несколько раз была номинирована на награду Campbell Award.

Трэвисс за свою карьеру успела поработать в самых разных областях, но сильней всего на нее повлияла работа журналисткой, в особенности военным репортером. И к историям в мире Gears of War Карен подходит с объективностью корреспондента и с пониманием солдата – она не только разделяет взгляд на мир бойцов Gears, она пытается влезть к ним в голову и дать персонажам самим вести сюжет. «Иногда даже меня пугают поступки моих персонажей. Возможно, какие-то их решения я не одобряю, но в книге, когда ты думаешь мыслями своего героя, даже самые ужасные решения могут показаться предельно логичными». Сюжет Gears Карен решила усложнять вглубь – вгрызаясь в предысторию персонажей и изучая их отношения. Сериалу это пошло только на пользу – он растет как на дрожжах и в последнее время даже начинает поблескивать зачатками разумного сюжета. Да и романов уже парочку на будущее запланиро-

/2008/

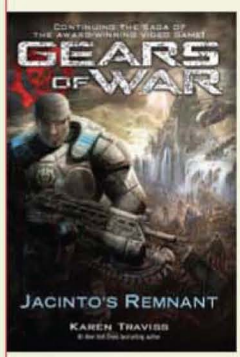
Gears of War: Боевое братство (Aspho Fields), Карен Трэвисс (Karen Traviss)

Продолжает историю оригинального Gears of War. Маркус и Доминик отбивают очередную атаку локустов на последний город людей, а параллельно вспоминают, как они стали «братьями по оружию» в историческом сражении в долине Асфо.

/2009/

Gears of War: Jacinto's Remnant, Карен Трэвисс (Karen Traviss)

Продолжает историю консольной Gears of War 2. Последний город человечества затоплен, его жители, вместе с героями игры, ищут себе новый дом. В беззаконной пустоши врагами отряда Gears становятся не только локусты, но и люди.



/2010/

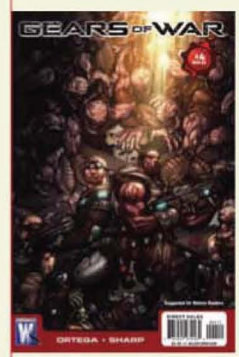
Gears of War: Anvil Gate, Карен Трэвисс (Karen Traviss)

Продолжает историю Jacinto's Remnant. Люди обживают новый дом, а бойцы Gears встречают новую угрозу – чудищ лэмбент локуст (lambent locust), которые станут главными злодеями Gears of War 3 (на данный момент – эксклюзивной для Xbox 360).

/2008-2010/

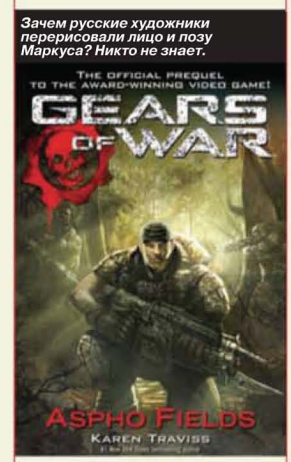
Gears of War (15 выпусков, выход продолжается), комикс

Epic сделали лишь одну линейку рисованных историй по Gears of War, но линейка эта продолжается уже два года, и конца ей не видно. До сих пор особо важных событий в цикле не происходило, а все сюжеты были хоть и занимательными, но проходными. Но очень скоро, начиная с 15-й главы, линейкой займется сама Карен Трэвисс – тогда, видимо, комиксы, книги и игры Gears сольются в экстазе в феерический мультимедийный сериал. Сериал, которым заправляет женщина, не играющая в Gears of War.



В GEARS OF WAR Я НЕ ИГРАЛА И ИГРАТЬ НЕ БУДУ. КАРЕН ТРЭВИСС, АВТОР РОМАНОВ ПО GEARS OF WAR

Зачем русские художники перерисовали лицо и позу Маркуса? Никто не знает.



HALO

Несмотря на невысокую популярность у ПК-публики (а значит, и у жителей России в целом), книги по Halo удивительно бодро были переведены на язык Пушкина силами издательства «Азбука» – по крайней мере, первые три из них. Понять логику издателя просто: на Западе многие из этих романов стали бестселлерами (если верить чартам New York Times). Интересно, что начиналась история книг по Halo вдалеке от мыслей о высокой литературе: первый роман, «Падение Предела», по признанию самого автора, был написан за семь недель (а потом продался тиражом более чем в 200 тысяч копий и теперь готовится к переизданию). Идея книги появилась еще до того, как Halo оформился в мультимедийного и многомиллионного гиганта – переговоры о судьбе романа начались, когда еще даже первой игры не вышло. Тем не менее, уже тогда у Bungie был проработан сюжет на века вперед (и на века назад) и написана «Библия» вселенной – именно на основе этой «Библии», талмуда со всеми терминами и историческими фактами, «Падение Предела» и создали. Автором был Эрик Ниланд (Eric Nylund) – химик по образованию, бывший сначала фантастом-самоучкой, затем автором мануалов и текстов Readme.txt в Microsoft Game Studios и, наконец, полноценным сценаристом игрового отдела Microsoft. Не слишком опытный, но отлично владеющий мифологией Halo, Эрик написал по сериалу три романа, каждый из которых стал бестселлером. На создание второго, кстати, он потратил 16 недель, а последний (Ghosts of Onyx) был завершен за 15.

Эрик Ниланд

Сейчас, после релиза консольной Halo: Reach, начался новый виток популярности сериала, и в Microsoft опять серьезно взялись за книги по мотивам. Так, большие надежды фанаты возлагают на грядущую трилогию от Грега Бира (автора циклов «Путь» и «Кузница Бога»), который будет посвящен истории расы предтеч (forerunners), создателей космических колец Halo. А позже в линейку авторов Halo собирается включиться и уже знакомая нам Карен Трэвисс, властительница Gears of War.

/2001/

Halo: Падение Предела (The Fall of Reach), Эрик Ниланд (Eric Nylund)

Вводная книга, приквел Halo. Роман рассказывает о первом контакте человечества с ковенантами, о создании спартанцев и, конечно, об уничтожении планеты Предел (Reach). Да, недавний консольный хит Halo: Reach основан как раз на этой истории.

/2003/

Halo: Поток (The Flood), Уильям Дитц (William C. Dietz)

Новеллизация игры Halo: Combat Evolved. По общему признанию, самая нудная и бестолковая книга в линейке.

/2003/

Halo: Первый удар (First Strike), Эрик Ниланд (Eric Nylund)

Приквел Halo 2 и продолжение истории оригинального Halo. Ковенанты узнают расположение Земли и направляются к нашей планете с огромной флотилией, Мастер Чиф и его товарищи пытаются их остановить.

/2006/

Halo: Ghosts of Onyx, Эрик Ниланд (Eric Nylund)

Побочная история, события которой развиваются параллельно с историей Halo 2. Пока Мастер Чиф вырезает пришельцев на Земле, на далекой планете Оникс приходит в действие загадочный механизм древней расы предтеч. Чтобы захватить новую реликвию, к ней наперегонки несутся близлежащие войска ковенантов и UNSC.

/2007/

Halo: Contact Harvest, Джозеф Стейтен (Joseph Staten)

Приквел, показывающий первый контакт между людьми и ковенантами на планете Харвест с точки зрения обеих рас. Автор – главный сценарист линейки Halo.

/2008/

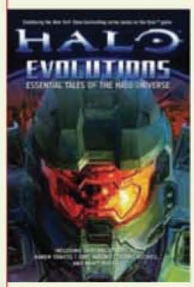
Halo: The Cole Protocol, Тобиас Бакелл (Tobias S. Buckell)

Побочная история о группе трех спартанцев, посланных за линию фронта с целью чинить хаос в стане врага.

/2009/

Halo: Evolutions

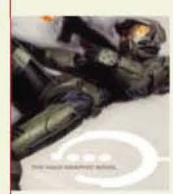
Набор коротких рассказов по вселенной Halo.



/2006/

Halo Graphic Novel (1 том), комикс

Набор коротких зарисовок за авторством разных художников и сценаристов.



/2009/

Halo: Helljumper (5 выпусков), комикс

Приквел к Halo 3: ODST. Отряд десантников из игры расследует нападение ковенантов на человеческую колонию Ариэль.

/2010/

Halo: Fall of Reach, комикс

Грядущий комикс по мотивам романа «Падение Предела», рассказывает сами понимаете о чем.

STARCRAFT

Epic и BioWare только начинают понимать, как собирать из игрового сериала мультимедийную вселенную, а Blizzard этим занимается с начала века. Взять, например, StarCraft. В линейке всего две полноценных игры, а в истории уже замучаешься разбираться. И, что самое интересное, разбираться заставляют. Если вы не прочли романы по StarCraft, можете не удивляться, что вас не впечатлил сценарий второй части: ведь многие сюжетные линии игры берут начало именно в книгах. Да и большинство персонажей Wings of Liberty раскрываются в полной мере только на печатных страницах: Мэтта Хорнера, например, представили в Queen of Blades, про Тоша рассказывают в дилогии Ghost, а про дружбу Рейнора и Тайкуса в этом году вышла отдельная книга Heaven's Devils. Это не какие-нибудь там побочные ответвления: если романов не читать, на полное знание StarCraft можете не претендовать. И, естественно, все эти книги канонические, делаются под присмотром сотрудников Blizzard и на ту тему, которую Blizzard для автора выберет.

Процесс выглядит так: разработчики решают сделать книгу про, например, молодость Джима Рейнора, задумают основные сюжетные ходы, связываются с издательством Simon & Schuster (оно выпускает все книги Blizzard), а уже издательство находит писателя, который заданную тему сможет развить. Вот и все, конвейер по расширению вселенной успешно запущен. Конечно, многие писатели после этого не спешат прекращать сотрудничество с Blizzard и продолжают потихоньку писать для них романы.

За работой такого конвейера следит один человек – Крис Метцен, вице-президент по креативной разработке Blizzard и один из главных создателей трех вселенных компании: Warcraft, StarCraft и Diablo. Все книги, все игры и все комиксы по мотивам этих сериалов проходят через Криса, он общается с каждым писателем и проверяет на каноничность каждую историю. Он – самый настоящий властелин миров Blizzard. А начал, между тем, с профессии простого художника – в компанию он пришел на должность аниматора и лишь по чистой случайности оказался в кресле дизайнера Warcraft II. До сих пор иногда рисует – его арт можно найти в играх Blizzard.

Что же до книг по конкретно StarCraft, то здешним авторам оказалось на руку еще и то, что вторая игра так долго находилась в разработке: ее сюжет был готов года за три до релиза, поэтому писать книги-приквелы было одно удовольствие.

И хотя на Западе многие из этих романов стали бестселлерами, у нас их издают неохотно: пока на русском есть только Liberty's Crusade. Известно, что уже готовы переводы Shadow of the Xel'Naga, Speed of Darkness и Nova, но официально их опубликовать еще ни одно издательство не взялось. А вот комиксы почему-то печатают: ищите в ближайшем магазине томики «StarCraft: Передовая» и «StarCraft: Академия призраков».

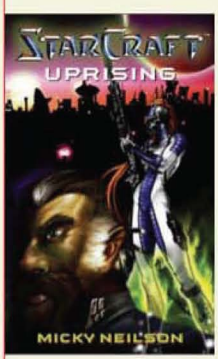
Крис Метцен

БОЛЬШИНСТВО ПЕРСОНАЖЕЙ STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY РАСКРЫВАЮТСЯ В ПОЛНОЙ МЕРЕ ЛИШЬ НА ПЕЧАТНЫХ СТРАНИЦАХ.

/2000/

StarCraft: Uprising, Микки Нельсон (Micky Neilson)

Первая книга в сериале, выпущена в электронном формате, писалась сотрудником Blizzard. Приквел к StarCraft, раскрывает историю Сары Керриган.



/2001/

StarCraft: Крестовый поход Либерти (Liberty's Crusade), Джефф Грабб (Jeff Grubb)

Первая бумажная книга в сериале. Пересказывает события сюжетной кампании StarCraft от лица журналиста Майкла Либерти (его можно мельком увидеть в Wings of Liberty, в последующих играх ему обещана более важная роль). Единственная книга в линейке, официально выпущенная в России.

ИЗДАНО НА РУССКОМ

/2001/

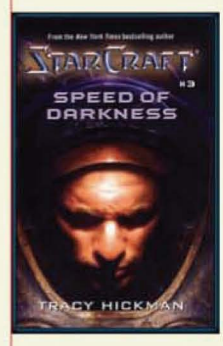
StarCraft: Shadow of the Xel' Naga, Кевин Андерсон (Kevin Anderson)

История, связывающая StarCraft и Brood War. Армии трех рас отправляются на заброшенную планету в секторе Копрулу в надежде первыми найти и захватить древний артефакт.

/2002/

StarCraft: Speed of Darkness, Трейси Хикмен (Tracy Hickman)

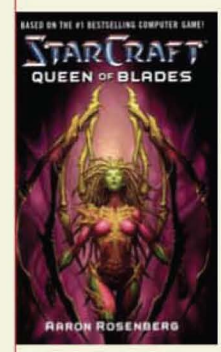
Побочная история, события которой развиваются в эпоху первого StarCraft. Главный герой, потеряв после атаки зергов свою семью, идет в морпехи Конфедерации и постепенно начинает узнавать правду о том, из-за чего на самом деле умерли его родители.



/2006/

StarCraft: Queen of Blades, Аарон Розенберг (Aaron S. Rosenberg)

Пересказ событий второй кампании StarCraft от лица Джима Рейнора. Раскрывает многие подробности, не показанные в игре, – например, здесь впервые представляют Мэтта Хорнера.



/2006/

StarCraft Ghost: Nova, Кейт ДеКандидо (Keith R. A. DeCandido)

Роман, который должен был выйти одновременно со StarCraft: Ghost. Игру отменили, книгу все равно издали. Ghost: Nova раскрывает предысторию Новы, главной героини не вышедшего экшна – она, вы не поверите, стала солдатом после того, как убили ее семью.

/2007-2009/

StarCraft: The Dark Templar Saga, Кристи Голден (Christie Golden)

Трилогия книг, посвященных истории протоссов и служащая приквелом StarCraft II. Романы писались уже с учетом сюжета второй части, поэтому многие здешние события находят продолжение в игре.

/2008/

StarCraft: I, Mengsk, Грэм Макнилл (Graham McNeill)

История семейства Менгска: Ангуса, Арктура и Валериана.

/2010/

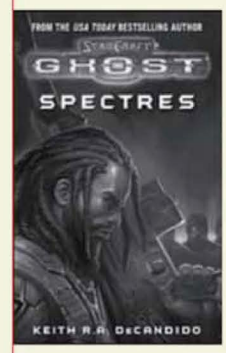
StarCraft II: Heaven's Devils, Уильям Дитц (William C. Dietz)

Приквел StarCraft II, рассказывающий о молодом Джиме Рейноре и его боях бок о бок с Тайкусом Финдли. Единственный роман по StarCraft, доступный также в аудиоформате.

/2011/

StarCraft Ghost: Spectres, Нэйт Кеньон (Nate Kenyon)

Продолжение истории Новы – по неизвестным пока причинам героиня сражается со спектрами.



/2008/

StarCraft: Передовая (Frontline) (4 тома), комикс

Набор историй от разных авторов и художников, все события происходят незадолго до начала сюжета StarCraft II.

/2009/

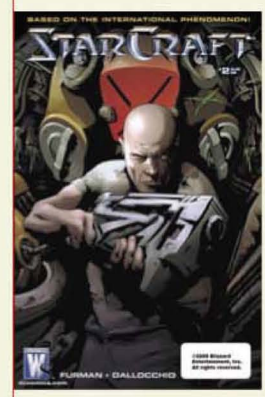
StarCraft: Академия призраков (Ghost Academy), комикс

Комикс о тренировках Новы в академии призраков, продолжение книги StarCraft Ghost: Nova и приквел грядущей StarCraft Ghost: Spectres.

/2010/

StarCraft (7 выпусков), комикс

Приквел StarCraft II. Рассказывает о похождениях отряда наемников War Pigs, которых Доминион нанял, чтобы убить Джима Рейнора. Отряд этот, кстати, появляется и в игре – его также можно нанять и использовать в миссиях.



WARCRAFT

Вселенная Warcraft по сравнению с миром терранов и протоссов выглядит блеклой и непримечательной, но Blizzard на этот факт не обращают внимания: в конце концов, аудитория WoW тоже любит почитать. С романами про орков и людей компания работает так же, как и с эпосом о Саре Керриган, – более того, даже сами писатели иной раз успевают засветиться в обоих сериалах. Одним из самых плодовитых авторов двух линеек стала Кристи Голден, выпустившая пять книг про Азерот и три про Корпулу и близлежащие сектора. Голден вообще по жизни плодовита: за свои 47 лет она создала более 30 книг (почти половина про Star Trek). С Blizzard сошлась по любви – сначала написала по их заказу «Повелителя кланов», а потом, через несколько лет, случайно подсела на World of Warcraft. После чего и решила, что с разработчиками стоит-таки восстановить контакт. Теперь с романами по World of Warcraft Голден достигла максимального уровня интерактивности – например, события ее последнего труда уже отразились на Азероте свежим патчем. Не об этом ли мечтает каждый писатель? Впрочем, мир этот развивается и без участия авторов, что многим доставляет лишние хлопоты.

Кристи Голден

/2001/

Warcraft: Месть орков (Day of the Dragon), Ричард Кнаак (Richard A. Knaak)

Маг Ронин отправляется в Кхаз Модан, чтобы спасти дракона, которого орки держат в заточении.

/2001/

Warcraft: Повелитель кланов (Lord of the Clans), Кристи Голден (Christie Golden)

Роман, который должен был стать основой сюжета для квеста Warcraft Adventures – того самого, который в итоге отменили. Тут рассказывают историю Тралла – как он был рабом, гладиатором, а затем стал вождем.

/2001/

Warcraft: Of Blood and Honor, Крис Метцен (Chris Metzen)

История паладина Тириона Фордринга, жизнь которого спас орк. Два бойца заключают необычный союз, а Тирион пытается понять, на чьей он теперь стороне. Паладин этот, кстати, также позже попал в сюжет WoW. Автор книги – один из создателей мира Warcraft.

/2002/

Warcraft: Последний Страж (The Last Guardian), Джефф Грабб (Jeff Grubb)

История о Медиве, последнем страже Азерота, и о том, как он привел на эту землю орков.

/2004-2005/

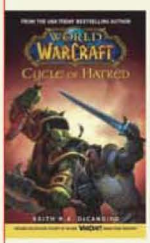
Warcraft: War of the Ancients Trilogy, Ричард Кнаак (Richard A. Knaak)

История «Войны древних», первого столкновения темных эльфов и Пылающего Легиона.

/2006/

World of Warcraft: Cycle of Hatred, Кейт ДеКандидо (Keith R. A. DeCandido)

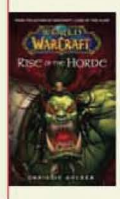
Заполняет пробел между Warcraft III и WoW и показывает, как люди и орки вновь стали врагами.



/2006/

World of Warcraft: Rise of the Horde, Кристи Голден (Christie Golden)

При квел Warcraft. Роман показывает, как началась вражда между орками и дренеями.



/2007/

World of Warcraft: Tides of Darkness, Аарон Розенберг (Aaron S. Rosenberg)

Пересказ событий Warcraft II.

/2008/

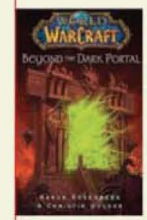
World of Warcraft: Night of the Dragon, Ричард Кнаак (Richard A. Knaak)

Продолжение четырех романов Кнаака: «Мести орков» и трилогии War of the Ancients.

/2008/

World of Warcraft: Beyond the Dark Portal, Аарон Розенберг (Aaron S. Rosenberg) и Кристи Голден (Christie Golden)

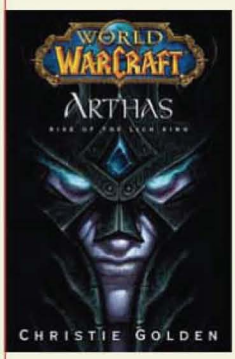
Пересказ событий Warcraft II: Beyond the Dark Portal.



/2010/

World of Warcraft: Arthas: Rise of the Lich King, Кристи Голден (Christie Golden)

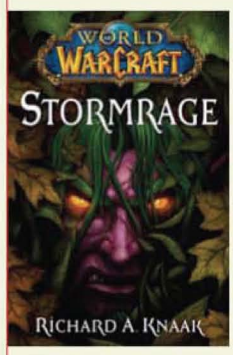
Книга об Артасе Менетиле – о его детстве и молодости и о том, как он ради спасения своего народа добровольно превратился в чудовище.



/2010/

World of Warcraft: Stormrage, Ричард Кнаак (Richard A. Knaak)

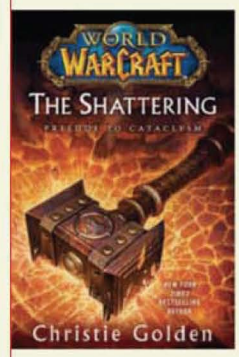
История о разложении Изумрудного Сна.



/2010/

World of Warcraft: The Shattering: Prelude to Cataclysm, Кристи Голден (Christie Golden)

Первый роман предполагаемой трилогии, которая станет приквелом к аддону Cataclysm.



/2005-2010/

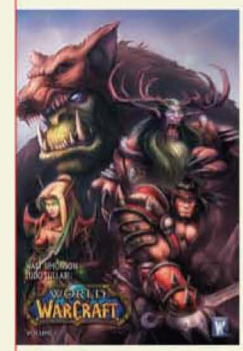
Warcraft: Трилогия Солнечного родника (The Sunwell Trilogy) (3 тома); ShadowWing (3 тома), комикс

Побочная история о драконе, который отправляется на поиски Солнечного родника, могущественного источника магии. Сюжет тесно связан с историей игрового подземелья «Плато Солнечного Колодца». В 2010 году трилогия получила продолжение.

/2008-2010/

World of Warcraft (25 выпусков), комикс

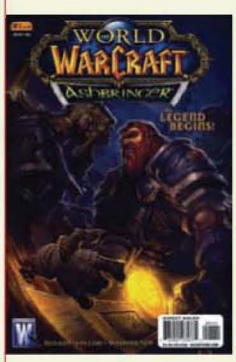
Изначально рассчитанный на 12 выпусков, этот цикл быстро набрал популярность и в итоге продержался несколько лет. История поделена на несколько сюжетных арок, рассказывающих эпизоды из жизни различных обитателей Азерота.



/2008-2009/

World of Warcraft: Ashbringer (4 выпуска), комикс

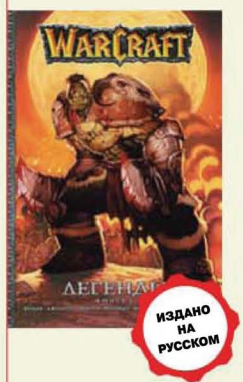
Приквел к аддону Wrath of the Lich King, который раскрывает историю меча «Испепелитель» (Ashbringer) и его первоначального владельца.



/2008-2009/

Warcraft: Легенды (Legends) (5 томов), комикс

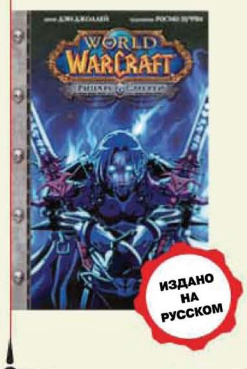
Как и «StarCraft: Передовая», «Легенды» – коллекция разрозненных историй от разных авторов.



/2009/

World of Warcraft: Рыцарь смерти (Death Knight), комикс

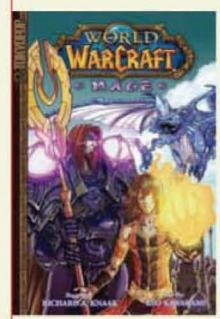
Предыстория Тассариана, отступника из рыцарей смерти, одного из немногих, кому удалось освободиться от власти Короля Мертвых.



/2010/

World of Warcraft: Mage, комикс

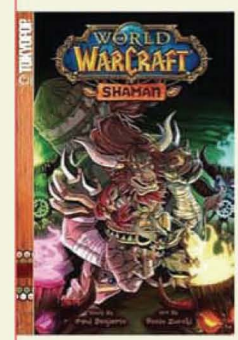
Как и «Рыцарь смерти», этот цикл исследует конкретный класс персонажей на примере одного из его представителей – мальчика, рожденного в семье воинов, но мечтающего стать волшебником.



/2010/

World of Warcraft: Shaman, комикс

Третий «классовый» комикс, который также служит введением к аддону Cataclysm.



DIABLO

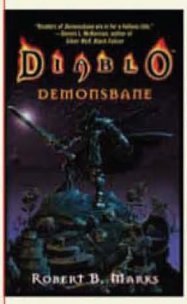
Diablo – отличный пример экстремального перфекционизма Blizzard. В самих играх на сюжет плюют с высокой колокольни (первую часть можно было пройти, даже не подозревая о его существовании), но за кулисами мир Diablo всегда был подробно проработан – Крис Метцен и Бил Роупер продумали его историю еще в конце девяностых. И что-то нам подсказывает, что в ближайшие годы разработчики будут мир этот особо активно развивать, – ведь релиз Diablo 3 не за горами. В отличие от других линеек Blizzard, Diablo почти целиком была отдана одному автору – Ричарду Кнааку, который прославился в цикле Dragonlance.

Ричард Кнаак

/2000/

Diablo: Demonsbane, Роберт Маркс (Robert B. Marks)

Воин Сиггард, единственный выживший в битве за Энтстейге, отправляется в погоню за демоническим войском, чтобы отомстить за своих павших товарищей. Постепенно он начинает узнавать правду о той кровопролитной битве.



/2001/

Diablo: Кровавое наследие (Legacy of Blood), Ричард Кнаак (Richard A. Knaak)

Наемник Норрек Вижаран находит древние доспехи Бартука, легендарного «кровавого полководца» (и одного из боссов оригинальной Diablo). Но на доспех, оказывается, наложено зловещее заклинание, и теперь Норрек, преследуемый демонами, должен побороть проклятие и выяснить о нем всю истину.

ИЗДАНО НА РУССКОМ

/2002/

Diablo: Черная дорога (The Black Road), Мэл Одом (Mel Odom)

Моряк Даррик Ланг возвращается домой, но его родной городок изменился: демон Кабраксис основал тут Церковь, куда всеми правдами и неправдами заманил простых смертных, обещая им здоровье и богатство.

ИЗДАНО НА РУССКОМ

/2002/

Diablo: Королевство тени (The Kingdom of Shadow), Ричард Кнаак (Richard A. Knaak)

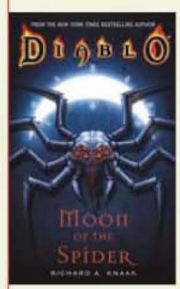
Молодой капитан Кентрил Дюмон отправляется с отрядом наемников в заброшенный город, который, по легенде, возрождается каждые 2000 лет – вместе со своими несметными сокровищами.

ИЗДАНО НА РУССКОМ

/2005/

Diablo: Moon of the Spider, Ричард Кнаак (Richard A. Knaak)

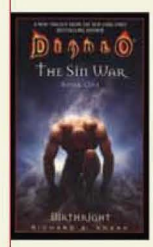
История некроманта из книги «Королевство тени»: герой пытается остановить сектантов, желающих призвать демона Астрога.



/2006-2007/

Diablo: The Sin War, Ричард Кнаак (Richard A. Knaak)

Трилогия книг, которая описывает события войны, прошедшей за тысячу лет до начала Diablo – войны, в которой демоны и ангелы сражались за души людей. История делалась уже с учетом сюжета Diablo III (да, он был готов еще 2006 году).



/2001/

Diablo: Tales of Sanctuary, комикс

Одиночный комикс длиной в 64 страницы, рассказывающий три истории из жизни обитателей мира Diablo.

TOM CLANCY'S

Приписка Tom Clancy's на обложке давно перестала означать, что произведение написано самим Томом Клэнси. По своим играм Том брезгует писать романы, их сочиняют другие люди. Ветерана сперва заменял Рэймонд Бенсон (Raymond Benson), написавший Tom Clancy's Splinter Cell и Tom Clancy's Splinter Cell: Operation Barracuda. Затем эстафету перенял Грант Блэквуд (Grant Blackwood): он создал по книге во вселенных H.A.W.X., EndWar и Ghost Recon и целых три романа про Сэма Фишера (Checkmate, Fallout, Conviction). Оба автора трудятся под псевдонимом Дэвид Майклз (David Michaels), что делает их очень легко заменяемыми. Впрочем, такая тенденция наметилась только в наши дни – ранее игры были напрямую связаны с работами Клэнси – например, «Охота за «Красным Октябрём»» и «Радуга шесть» успешно существуют в двух медиа. На русский переведены только произведения самого Клэнси.

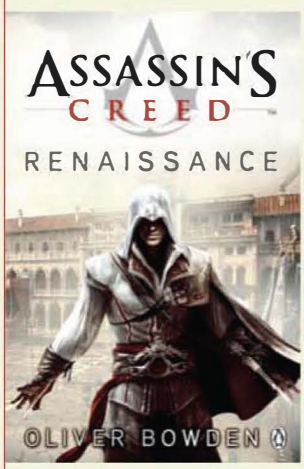
DOOM

Заголовок нашей статьи не врет – по Doom действительно выходили книги: аж два цикла. Один шел в 95 и 96 годах и состоял из четырех томов, первые два из которых успешно издали в России («По колено в крови», также известное как «Стреляй и иди», и «Ад на Земле»). Начиналась эта тетралогия недалеко от сюжета игры: дебютная книга практически дословно пересказывала историю оригинального Doom, лишь немного разбавляя его новыми подробностями. Во второй уже начались девиации: например, тут при атаке пришельцев на Землю некоторые нации отказались вступать в единый оборонительный фронт. Том третий ушел совсем далеко от общей линии партии: он ввел новую расу пришельцев, которые решили помочь людям (именно они, в частности, разбросали по картам Doom синие сферы, дающие прибавку к здоровью). В четвертой части расхождения продолжились: инопланетян стало еще больше. Теперь эта литература считается не каноничной.
Второй цикл посвящен уже Doom 3 и выходил с 2008 года по 2009. Написал романы автор сценария игры, но они все равно немного расходятся с оригинальным сюжетом. В двух томах описывается сперва все то, что творилось на Марсе до начала третьей игры, а затем передаются приукрашенные события самого шутера.

ASSASSIN'S CREED

/2009/

Assassin's Creed: Renaissance, Оливер Боуден (Oliver Bowden)

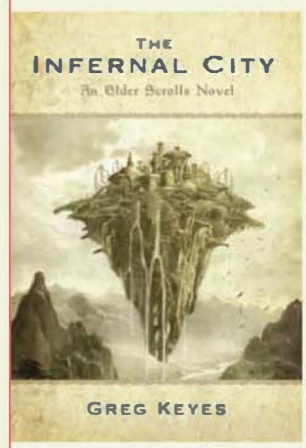


Новеллизация Assassin's Creed II, написанная без упоминания современного мира. Автор – «известный» (по словам издателя), но неназванный публично романист и историк, который книгу написал под псевдонимом. Не зря: критики о ней отзываются плохо.

THE ELDER SCROLLS

/2009/

The Infernal City: An Elder Scrolls Novel, Грегори Киз (Gregory Keyes)



Первый роман из предполагаемой дилогии во вселенной The Elder Scrolls. По сюжету, после событий Oblivion прошло четыре десятка лет, и Тамриэлю снова угрожает опасность: над землей движется парящий город Умбриэль, который отбрасывает жуткую тень – куда бы она ни пала, люди умирают и возрождаются в виде живых мертвецов. Как ни странно, других печатных книг в этом мире пока не выпустили (зато виртуальной литературы в самих играх Oblivion и Morrowind, как мы знаем, полным-полно).

SILENT HILL

Сериал, прославившийся своим запутанным сюжетом, как ни странно, так и не получил книг по своим мотивам. Зато комиксов по нему целая туча.

/2004/

Dying Inside (5 выпусков), комикс

Один из лучших комиксов в линейке (хотя это не такой уж комплимент), в котором рассказывают сразу две истории. Первая – вариация на классическую тему Silent Hill. Вторая – мистический боевик, где на туманные улицы приезжает сестра той самой злой мертвой девочки, достает дробовик и устраивает войну за власть в городе.

/2004-2005/

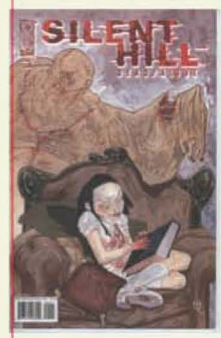
Three Bloody Tales (3 выпуска), комикс

Три независимые истории: в городе тут поочередно появляются художник, группа девочек-чирлидеров, патрульные полицейские, ветеран войны и много кто еще.

/2005-2006/

Dead/Alive (5 выпусков), комикс

Продолжение Dying Inside. Прибывают новые герои, которые вновь ввязываются в борьбу за власть между мертвой девочкой и ее старшей сестрой.



/2008/

Sinner's Reward (4 выпуска), комикс

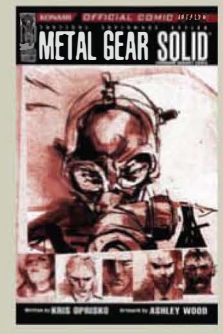
Рассказ о наемном убийце, который бежит в Сайлент Хилл вместе с женой своего босса в надежде укрыться от бандитов-преследователей.

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE

Величайшая линейка современности продолжает чахнуть без букв, написанных в свою честь. Есть зато картинки: в 2009-м по игре вышел комикс Modern Warfare 2: Ghost длиной в шесть выпусков. Рассказывает про оперативника по кличке Гоуст, служит приквелом Modern Warfare 2 (по очевидным причинам) и раскрывает, наконец, смысл странной повязки с нарисованным черепом.

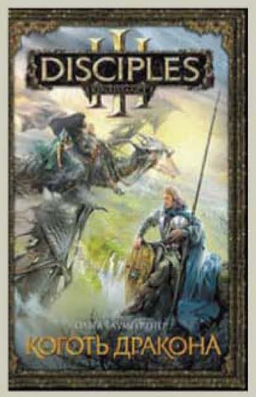
METAL GEAR SOLID

С печатными книгами сериалу не повезло – писали только банальные «пересказы событий». С комиксами дело обстоит лучше: графические новеллы тоже придерживаются истории MGS и MGS2, но сцены по-новому обставлены и очень приятно нарисованы. Фанатам сериала с двумя циклами от художника Эшли Вуда стоит ознакомиться.



DISCIPLES 3

Что популярней, Warcraft или Disciples 3? Можете не думать, ответ уже известен: ёёсли судить по количеству романов в двух сериалах, от Disciples 3 до сих пор не могут оторваться даже сотрудники Blizzard. И года не прошло после выхода игры, а по ней уже напечатали шесть книг – естественно, все на русском. Может, это просто от того, что мы «самая читающая страна на свете»?



S.T.A.L.K.E.R.

Про сталкеров даже не будем начинать – об этих книгах надо делать отдельный материал, их набралось уже почти полсотни.

Реклама

ЭКСМО

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ТРОЕЦАРСТВИЕ

НЕ ПРОПУСТИ!
ЯРЧАЙШЕЕ СОБЫТИЕ РОССИЙСКОГО ФЭНТЕЗИ!

Новая книга
во Вселенной ТРОЕЦАРСТВИЯ,
ставшая основой
популярной MMORPG

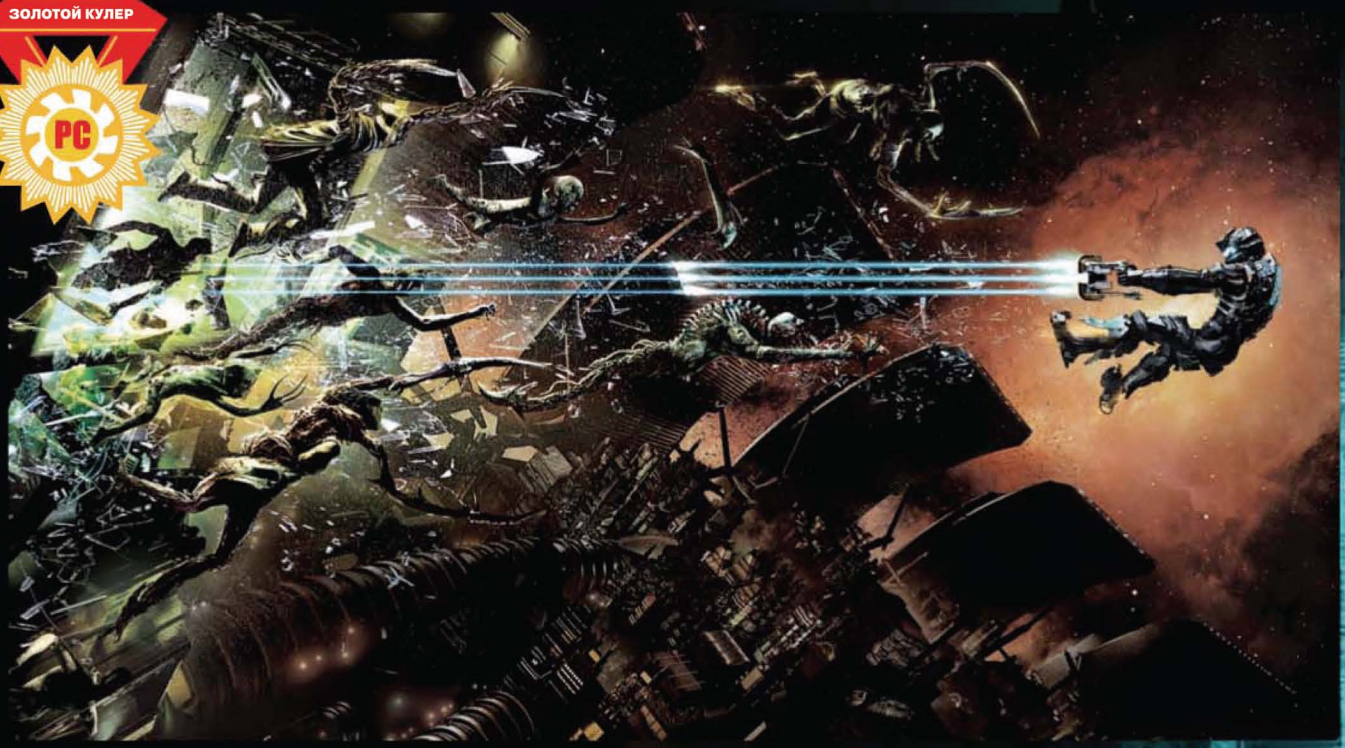
3k.mail.ru

Кто не читал, тот проиграл!

ПОХОЖЕ НА: Resident Evil 4, Cold Fear
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, многопользовательский на 2-8 игроков

Автор:
Дмитрий Веселов

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР



DEAD SPACE 2

КРОВАВАЯ БАНЯ НА ЗАДВОРКАХ ГАЛАКТИКИ

Как «Икарус» для Виктора Цоя, два года назад Dead Space выкатила на игроков крайне неожиданно. Хоррор от малоизвестной студии, упражнение в хиреющем жанре, она изогнула под себя пространство, продалась тиражом в два миллиона экземпляров и превратилась в уважаемый бренд.

ЖАНР: Action
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: Visceral Games
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: Средние, GeForce 8800 GTS или Radeon HD 3800
ИНТЕРНЕТ: deadspace.ea.com

ПОЧТИ СВЕРХНОВАЯ

Как это часто бывает с внезапно прославившимися людьми, студия разработчиков Visceral подумала и попыталась развалиться. Некоторые из сотрудников перешли работать к Activision, которая выдала им новую команду Sledgehammer Games и поручила сделать еще один Call of Duty. Издалека казалось, что Visceral в итоге станет «группой-однодневкой», с одним хорошим релизом в биографии. И постепенно подозрения подтверждались. Через год после выхода Dead Space, студия пожелала клонировать God of War и анонсировала консольный боевик Dante's

Герой одной игры будит героя другой.

Айзек сражается со своим психическим расстройством.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	9.5
ГРАФИКА	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	9.0

+ Феноменальная атмосфера, интересный мир, в определенные моменты игра начинает казаться интерактивным фильмом.

– Физический движок устарел и по меркам 2011-го выглядит странно. Мультиплеер маленький, на вечер-два.

СИКВЕЛ-БЛОКБАСТЕР. НА ЕГО ФОНЕ ОТЛИЧНЫЙ ОРИГИНАЛ КАЖЕТСЯ СКРОМНОЙ ТЕАТРАЛЬНОЙ ПОСТАНОВКОЙ.

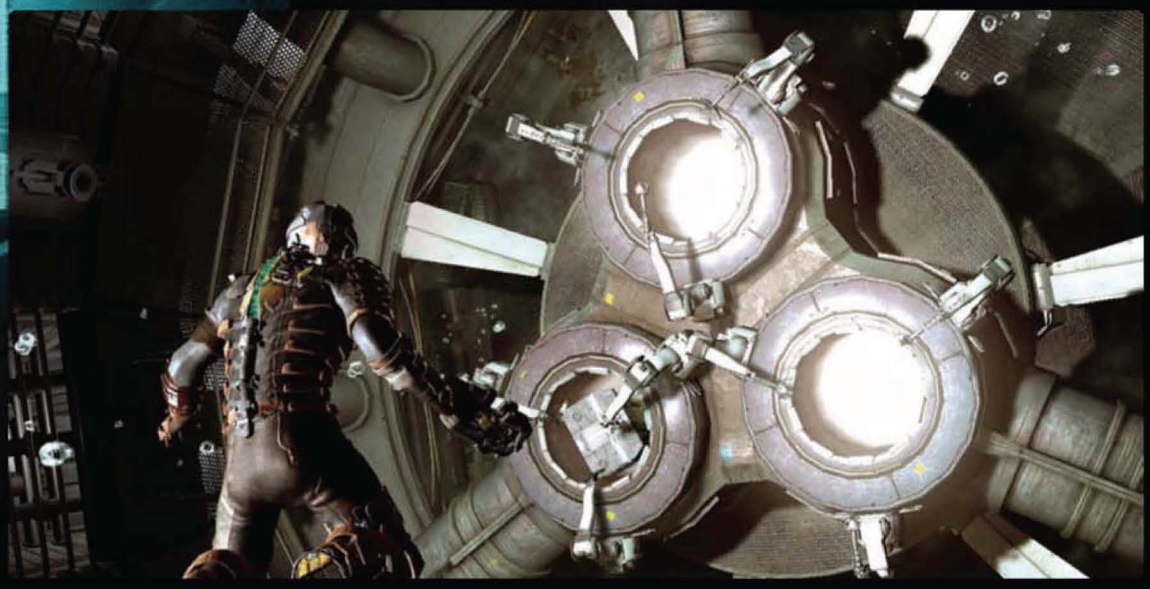
9.0
великолепно

АЙЗЕК ИЗ ПРОДОЛЖЕНИЯ НАУЧИЛСЯ УПРАВЛЯТЬ ПОЛЕТОМ В НЕВЕСОМОСТИ, ЛОВКО МАШЕТ РУКАМИ И ЯВНО СМОГ БЫ НАДРАТЬ ЗАДНИЦУ АЙЗЕКУ ОРИГИНАЛА.

Inferno. Игру запускали с большой помпой, специально нанятые девочки и мальчики протестовали на E3 с плакатами «EA = Электронный Анти-христ» и «Читы не спасут души». Но вместо того чтобы прогнуть бытие, Dante's Inferno только слегка поцарапала поверхность – хотя игра и была неплохой, надо признать. Затем команда сделала Dead Space: Extraction для Wii и тут уже провалилась по полной – по крайней мере, в коммерческом смысле. Журналы и сайты рельсовый шутер хвалили, но игроки его полностью проигнорировали. В первые дни из магазинов ушло всего 9 тысяч копий. Два года, отделявших Dead Space от его сиквела, Visceral пошатывалась и теряла лидеров состава. Так что этой осенью за Dead Space 2 стало вдруг по-настоящему страшно.

ГОРИЗОНТ СОБЫТИЙ

Инженер Айзек Кларк просыпается от того, что его несколько раз толкают в бок, открывает глаза и обнаруживает себя в палате сумасшедшего дома. Вокруг убивают и режут. Кто-то кричит, что-то горит, гремят взрывы. Айзек почему-то одет в смирительную рубашку, и он ничего не помнит из последних трех лет. Долгожданное продолжение начинается, как хороший боксерский матч, без особых объяснений и с прямых ударов в челюсть. Предисловия нет. Большую часть информации приходится собирать из расклеенных плакатов, торопливых диалогов и красивого ролика с содержанием первой игры, который EA заботливо положила в меню. Кусочки пазла довольно быстро сложатся в рамку. Посматривая в окна на линию герметично заваренных



Эпизоды с полетами в невесомости жутко дезориентируют. Черт его знает – потолок это, пол или вообще стена.

небоскребов, Айзек узнает, что его разбудили на спутнике Сатурна – Титане. Вместо тесного космического корабля вокруг целый космический город (хотя он настолько же тесный), а Айзек опять попал в эпицентр локального конца света с некроморфами.

Как так вышло, расскажут чуть дальше по сюжету игры. Но, что любопытно, даже по-плюшкински накапливая информацию – слушая диалоги и собирая заботливо разложенные возле мертвых тел дневники, – Айзек все равно не получит всех объяснений.

Два года назад, рассказывая историю первого Dead Space, Visceral едва-едва впихнула в игру проблемы инженера и его девушки. Где-то за кадром осталась трагедия маленькой колонии, которая пострадала от некроморфов до «Исимуры» и секта юнитологов, сыгравшая в катастрофе свою важную роль. За стальными стенами космического корабля прятался продуманный мир, большая часть которого поместилась в игре только намеками. Тем, кто хотел узнать больше, EA предложила купить мультфильм Dead Space: Downfall, комикс Dead Space и роман Dead Space: Martyr.

DEAD SPACE 2 ИЗЛАГАЕТ ПЕРИПЕТИИ БОДРО И НЕ РАЗМЕНИВАЕТСЯ НА МЕЛОЧИ: ДЛЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ИНФОРМАЦИИ ЕСТЬ СПИН-ОФФЫ.

Тут эта дьявольская стратегия продолжается – Dead Space 2 излагает перипетии бодро и не разменивается на мелочи. Если вы хотите дополнительной информации, придется заглянуть в другие жанры: посмотреть Dead Space: Aftermath, соединяющий сюжеты двух Dead Space, или купить консольный пазл Dead Space Ignition, где рассказывается история того человека, который будит Айзека в самом начале сиквела.

КРИКУНЫ И ДРУГИЕ ДОМАШНИЕ ЗВЕРИ

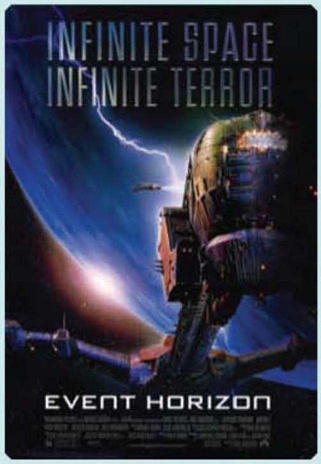
Но на самом деле переживать о хитростях EA некогда. Про недомолвки вспоминаешь, только закончив игру, все осталь-

В первой части, кстати, Айзек почти не открывал лицо. По законам шариата, наверное.

Сатурн – планета-гигант, главная местная достопримечательность.

EVENT HORIZON

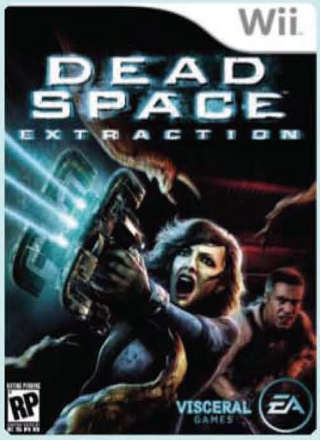
Мало кто знает, что львиную долю своей атмосферы вместе кусочками визуальной эстетики первый Dead Space утянул у незаслуженно забытого британского Event Horizon. В СНГ это название перевели как «Горизонт событий». Истории фильма и игры начинаются почти одинаково, в них участвуют похожие герои, и там показывают похожие интерьеры космических кораблей. Только Event Horizon отличался тем, что вышел на 10 лет раньше, а еще в своей середине фильм вводил в сюжет ад. Авторы Dead Space решили паранормальное не переписывать.



DEAD SPACE: EXTRACTION

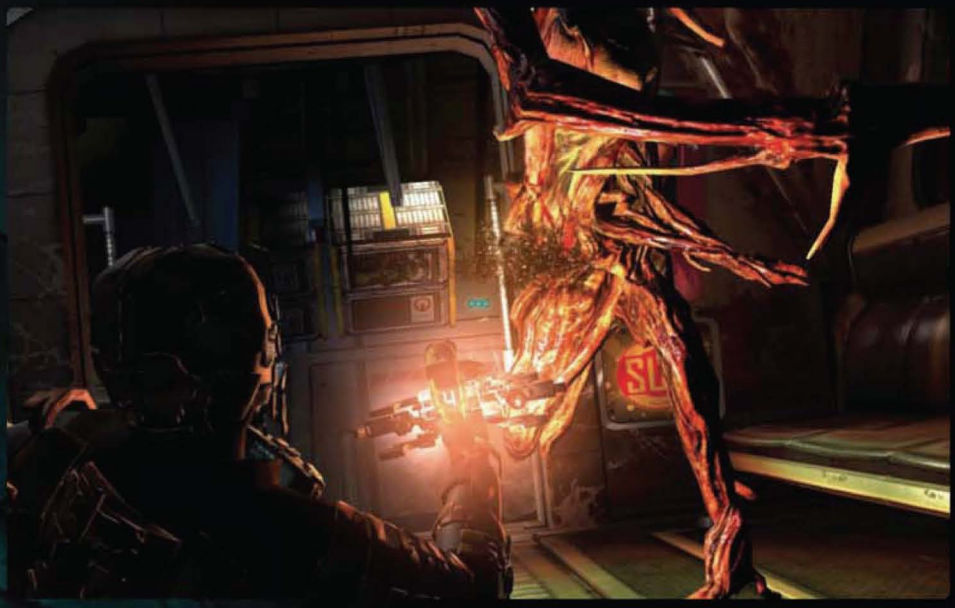
Хороший и, к сожалению, провалившийся на Wii рельсовый шутер, переизданный на PlayStation 3. Рассказывают там историю четырех человек, сбежавших с гибнущей шахтерской колонии на Исимуру как раз в часы атаки некроморфов.

Кстати, кажется, это единственная игра в мире Dead Space, где главному герою в какой-то момент приходится расчленять не только некроморфов, но и себя.



PC-ВЕРСИЯ

Игра требует активации в Интернете, но после этого может работать в оффлайне. Отлично выглядит, не тормозит, хорошо управляется. Единственное важное замечание, которое стоит сделать, – EA не планирует продавать загружаемый контент на этой платформе. Анонсированный Dead Space: Severed, маленькая история из двух глав о том, что произошло на Титане с героями Dead Space: Extraction, будет доступна только на Xbox 360 и PlayStation 3.



Иногда сложно понять, какой частью тела тебя пытаются ударить.

ное время разработчики подгоняют Айзека вперед с энтузиазмом влюбленной в дело доминатрикс. Стоит зазеваться, как вас жестоко наказывают за невнимательность.

Засмотритесь на реликвии юнитологов в темной церкви – сверху рухнет несколько раздутых чудищ, набитых опасными паразитами. Залюбуетесь открывшимся видом на Сатурн – через секунду окно разобьется и Айзека вышвырнут в космос. Как и первый Dead Space, сиквел не разрешает расслабиться. Тут очень мало – считайте, нет – безопасных мест. Вас стараются сожрать даже возле точек сохранений.

Dead Space 2 стал быстрее и злее, даже врагов теперь больше. Твари нападают по трое, по четверо, атакуют волнами, но главное, терроризируют не только количеством. Visceral набила зоопарк новыми видами, которые заставляют еще сильнее вжиматься в угол и требуют менять тактику обороны.

Среди самых неприятных оказались, неожиданно, монстры в бронированных штанах – обычные некроморфы со стальными пластинами на бедрах. Их поножи неплохо защищают атакующих от выстрелов по ногам (лапам?) и заставляют Айзека переучиваться на другие конечности.

В память крепко врезается детский садик с агукающими и взрывающимися младенцами.

Запоминается монстр, плюющийся кислотой, и мертвые школьники, нападающие целыми классами. А еще на Титане появились свои «сталкеры» – птицеобразные существа, которых игроки уже прозвали «курицами». Неприятно резвые, они не нападают сразу, а предпочитают рассеиваться за ящиками и пугать Айзека рычанием из-за углов. Драться с ними жутко и интересно одновременно: «сталкеры» прячутся, подглядывают, стараются укусить сзади.

Агрессивность среды явно подросла, и, чтобы уравнять шансы, Visceral сделала нашего инженера быстрее. Даже в смирительной рубашке со связанными руками он бегает и ходит гораздо шустрее, чем два года назад. Айзек из продолжения научился управлять полетом в невесомости, ловко машет руками и явно смог бы надрать задницу Айзеку оригинала. Даже его характерный удар ногой в пол уже не выглядит таким неповоротливым и тяжелым, как раньше. Теперь инженер может топтать паркет, почти как Майкл Флэтли.

Изменился и арсенал. В магазинах продают новое оружие – например, появилась снайперская винтовка – а старое сбалансировали, и теперь целиться по набегающим врагам стало и сложнее, и веселее, чем раньше. Универсальной «стреляющей палки» в Dead Space 2 уже нет. Если в первой части плазменный резак легко можно было прокачать в «молот Тора», тут он – всего одна из нескольких пушек и, например, из-за своей медлительности совершенно бесполезен против детей.

В ЧЕРНОЙ ДЫРЕ

Давным-давно, в середине 20-го века, в архитектуре появилось новое течение «брутализм». «Брутальные» архитекторы предпочитали необработанные материалы, никогда не красили дома и чаще все-

го строили конструкции из сурового железобетона.

Проходя когда-то первый Dead Space, я не мог прогнать этих экспериментаторов из головы. «Исимура» почти целиком состояла из мрачных стальных клетей, тяжелых нависающих потолков и необработанных материалов. Казалось, что ее строил какой-то бруталист будущего, дорвавшийся до космических технологий. Но два года назад это не сильно царапало мозг – все-таки в условиях шахтерского корабля сложно надеяться на комфортные интерьеры. Кажется странным, однако, что психолога и декоратора не решились позвать на вторую часть.

Как и в оригинале, примерно 9 из 10 помещений Dead Space 2, за редким исключением, вроде тесного торгового центра и крохотного квартала квартир, возведено брутали стами. Секундочку, но мы разве не в большом городе? Интерьеры из стали и решеток казались нормальными на «Исимуре», но в небоскребах большой колонии выглядят слегка нелогично. Как будто люди тут не живут, а добывают металл. Даже пресловутый детский садик с разрывными младенцами в игре тесный и металлический и будто свинчен внутри консервной банки.

Кстати, сиквел утянул у оригинала не только архитекторов. Тут и там узнаются мелочи, приборы, даже скамейки. Впечатление от такого единства стилей несколько странное. Представьте себе город, который строили конструкторы подводных лодок.

С другой стороны, тесноту с брутализмом можно списать на жанр и закрыть на это глаза. Тем более что в остальном колония на Титане выглядит феноменально. Загрузки уровней отсутствуют, Dead Space 2 шустро бегает даже на ноутбуках. И при этом он впечатляет – кажется, Visceral сделала одну из самых стилистически красивых игр нового времени.

Их работа даже вызывает легкое дежавю: вспоминается первый BioShock, который когда-то поражал не сколько удивительными технологиями, столько тем, насколько естественно получилось у Irrational Games сплести город Rapture с его катастрофой. Этот мегаполис перетекал, журчал, переливался, и казалось, он вот-вот лопнет под многотонным весом океанской толщи. Так вышло не случайно – у Irrational был специальный программист и специальный художник, которые занимались исключительно внешним видом воды.

Рентген черепа – микро-шутка, логотип Visceral.

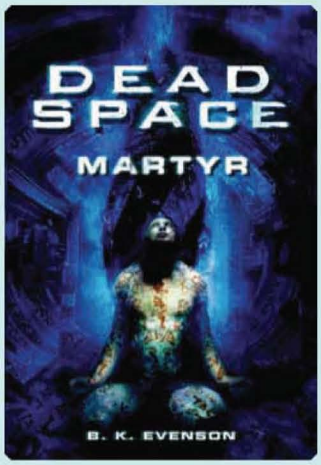
Известно, что разработчики обычно не выделяют персонал, чтобы работать над светом, но Visceral как-то признавалась, что у них над торшерами с лампочками трудится столько же сотрудников, сколько над персонажами игры. Так вот, эта команда-в-команде великолепно разбирается в своем деле. У студии получилось повторить «эффект BioShock».

Только вместо жидкости мастера из Visceral, понятно, использовали свет и тени, а дизайнеры из-за соседних столов дополнили картину палитрой огня, дыма, пара и эффектами постобработки. Впечатление совершенно магическое. Холодный зеленоватый свет клиники переходит в мрачный туман коридоров, те плавно перетекают в красноватые галлюцинации Айзека, те в синие лампы холодильного склепа. Колония на Титане умирает на наших глазах и при этом потрясающе выглядит.

ШАГАЯ ПО ТРУПАМ, DEAD SPACE 2 НЕЗАМЕТНО ВЫШЕЛ НА НОВЫЙ УРОВЕНЬ МУЛЬТИМЕДИА-ЯЗЫКА.

DEAD SPACE: MARTYR

А это предыстория всех Dead Space сразу – роман о том, как люди нашли Черный маркер, в первый раз столкнулись с некроморфами и про то, как зародилась неприятная религия Юнитологов. Действие происходит за несколько сотен лет до событий игры. Книга вышла этим летом, на русский пока не переведена. Самые яростные фанаты могут заказать копию на Amazon.com за 10 долларов.



В космосе, кстати, жутко спокойно и красиво. Даже возвращаться не хочется.

DEAD SPACE: AFTERMATH

Историю Нолана Стросса, сумасшедшего, который убил свою жену и ребенка, рассказывают в полнометражном мультфильме Aftermath. Стросс – один из главных героев игры, без мультфильма сложно понять, кто он такой и чего от него ожидать. К сожалению, большую часть Aftermath сделали с помощью очень дешевой трехмерной графики, от которой шевелятся волосы на затылке и чешутся глаза.

Церковь Юнитологов. Ни разу не религия зла, конечно.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Если бы не Dead Space, мы бы знали Visceral Games исключительно как EA Redwood Shores, разработчика игр про Симпсонов и Джеймса Бонда, но успех хоррора помог им прославиться. Сейчас это одна из ведущих студий EA, наравне с BioWare и DICE. Они работают над игрой о Джеке Потрошителе и новым Command & Conquer.

Несмотря на большие размеры, изнутри колония все равно кажется жутко маленькой.

Надо заметить, что игры с освещением настолько хороши, что иногда авторы увлекаются и, совсем как в Doom III, тут становится слишком темно – так, что почти ничего не видно.

ПЕКЛО

В результате Dead Space 2 остается в памяти не своей жуткой историей и даже не ужасами, которые он вываливает на инженера за свои 8 часов. Те игроки и критики, которые писали «Это не хоррор!» про первую часть, совершенно определенно не причислят «к лику» жанра вторую. Не за что – игра стала быстрее, тут гораздо больше веселых смертей и стрельбы. А еще почти все страшные моменты здесь срежиссированы примитивно, как в ужастиках 80-х. Чаще всего Dead Space 2 пытается испугать вас, швырнув в лицо монстром из-за угла.

Как хоррор игра уступает лучшим. Но ее все равно будут любить миллионы – потому что взамен она ставит новые стандарты как жуткий фантастический боевик. Это «Чужие» Кэмерона по сравнению с «Чужим» Скотта. На смену психологическому напряжению «Черт побери, меня сейчас съедят» пришла злая разрядка «Но я заберу вас с собой, твари!».

Айзека травят курицами-мутантами и стараются подорвать с помощью младенцев, а он разбирает сложные медицинские приборы в поисках пушек и копит арсенал. Его предают, он заводит новых друзей. Стараются расстрелять и сожрать, а он сталкивает между собой врагов с оружием и хищников с клыками.

В какой-то момент, не успевая на поезд, Айзек катапультируется с высоты в несколько сотен метров, чтобы метеоритом свалиться в вентиляцию небоскреба. Такое невозможно представить в первой игре.

Dead Space изменился к лучшему. Сиквел исследуешь, как лейтенант Рипли, прижав огнемет к плечу, а не как перепуганная жертва в тяжелом водолазном костюме.

В свою очередь, игра заигрывает с вами. Половина патронов здесь выбивается из врагов – достаточно удара ноги, чтобы труп поделился обоймой. Но иногда «урожай» слишком мал, Dead Space 2 будто вспоминает свои корни и оставляет Айзека без ресурсов, нагнетая давление, как настоящий хоррор. В критический момент можно обнаружить, что герой пытается отбить волну врагов в десять тел оставшимися шестью пулями. Но это делает его жизнь только увлекательнее.

Visceral могла бы ничего не добавлять. Ей хватило бы уже перечисленного для отличных продаж и оценок. Но она шагнула чуть дальше, и теперь про Dead Space 2 будут писать хвалебные статьи.

Синергия всех элементов игры, выверенных и сложенных, – работа «осветителей», комбинация звука, картинки, мира и работа камеры производят удивительное впечатление. Похожим образом год назад поражал Mass Effect 2. Как и Bioware, Visceral угадала правильную пропорцию в смеси кусочков кино и геймплея, и их проект уже нельзя назвать всего лишь «кинематографичным». Шагая по расчлененным трупам, Dead Space 2 незаметно вышел на новый уровень мультимедиа-языка. Точно так же, как Mass Effect 2, он держит сильнее обычной игры и увлекает сильнее хорошего фильма.

В свои лучшие моменты хоррор играется, как управляемое кино, и оставляет потрясающие впечатления – представьте, что вы целитесь прицелом Рипли из «Чужих» и ее судьба полностью зависит от вас. Если попробовать придумать термин для таких штук, на ум приходит словосочетание «новая зрелищность».

Dead Space 2 – это игра будущего. Легко поверить, что через несколько лет большая часть блокбастеров будет выглядеть именно так.

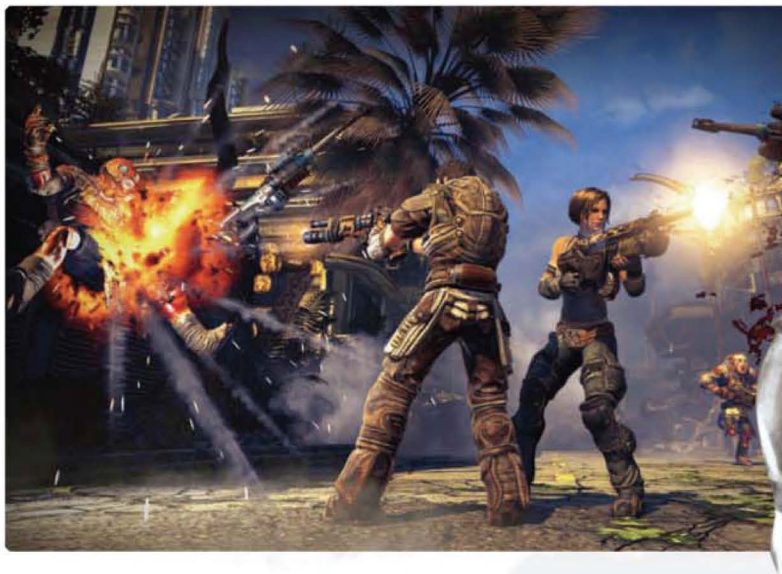
PS: КСТАТИ, ПРО МУЛЬТИПЛЕЕР

В итоге он оказался хорошим и даже интересным. Игроки разбиваются на две команды, одна за солдат, вторая за некроморфов. Солдаты должны выполнить на карте цепочку определенных действий, а некроморфы – им помешать. Но карт всего пять, они маленькие и тесные. Наверное, так бы выглядел режим Scavenge/Сбор из Left 4 Dead 2, если бы дизайнеры уровней в Valve страдали агарофобией и экономили на коридорах.

К мультиплееру прикручена система уровней, постепенно игроки открывают новое оружие и возможности. Своего героя можно даже переодеть, но все это многопользовательскую игру не спасает. Она просто слишком мала, за пару дней ее можно исследовать полностью и забросить. ■

ПОХОЖЕ НА: Painkiller, Duke Nukem 3D, Borderlands
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, кооперативный на 4 игрока

Автор:
Кирилл Перевозчиков



ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

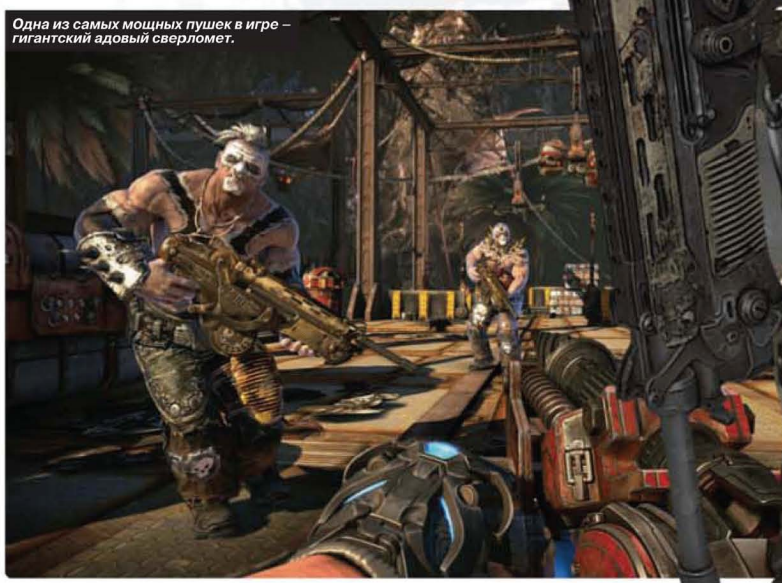
BULLETSTORM

ПРЕВОСХОДНЫЙ ШУТЕР ПРО ИЗОЩРЕННОЕ УНИЧТОЖЕНИЕ МУТАНТОВ

ЖАНР: First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: People Can Fly, EpicGames
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: средние, видеокарта уровня GeForce 8800GT
ИНТЕРНЕТ: www.bulletstorm.com

Польская студия People Can Fly, не без помощи Epic Games, возвращается с первым полноценным проектом со времен дебютного Painkiller – футуристическим шутером Bulletstorm, предлагающим принципиально новый подход к художественному истреблению противников – скиллшоты. Мы отправились в Лондон, чтобы в числе первых пройти игру от начала до конца и провести несколько часов в кооперативном мультиплеере.

Действие Bulletstorm происходит в далеком будущем: человечество уже давно покорило космос, делами заправляет некая Конфедерация Планет.



Одна из самых мощных пушек в игре – гигантский адовый сверломет.

Подобную инициативу напарники проявляют редко: в основном стараются не отсвечивать.

Но важно понимать, что Bulletstorm – не космический эпос и не история про спасение Вселенной. Это рассказ про бывшего наемника Грейсона Ханта (Grayson Hunt), или просто Грея, – человека со своими мотивами и взглядами на жизнь, оказавшегося однажды в крайне затруднительном положении.

НЕОНОВЫЙ ГОРОД

Начинается игра с невероятно красивой панорамы футуристического мегаполиса. Это флэшбэк, за несколько лет до основных событий Bulletstorm: Грей с напарниками идут по наклонной поверхности огромного небоскреба, вокруг снуют летающие машины, как в «Пятом элементе», от открывающегося вида захватывает дух. Добравшись до нужного этажа, наемники закрепляют специальные веревки и готовятся к штурму – далее идет классическая для какой-нибудь Rainbow Six или Call of Duty сцена вооруженного проникновения с последующей зачисткой помещения. Наша цель: человек в белом костюме, мирно работающий у себя за столом (по информации миссии – опасный шпион и предатель Конфедерации). После совершения убийства напарник Грейсона по имени Иши Сато (Ishi Sato) проверяет компьютер – и к огромному удивлению обнаруживает, что отряд только что убил простого журналиста, неугодного властям. После короткого видеоразговора с генералом Саррано, отдавшим приказ об уничтожении («Ты врал нам!!!» - «Да, врал. Ну и что?»), в здание врывается футуристический спецназ, а время перематывается вперед.

МЕРТВОЕ ЭХО

Через несколько лет после обозначенных событий многое изменилось: бывшие члены отряда Dead Echo стали, грубо говоря, космическими пиратами и поставили себе целью отомстить Конфедерации и лично Саррано за то, что тот заставлял их убивать невиновных.

Заветы Дюка нашего Нюкема в Bulletstorm не только соблюдаются, но и преумножаются. К фирменному пинку здесь добавился не менее фирменный подкат, который можно делать бесконечно.

Случай подворачивается невероятно удачный: рядом с пиратским судном, на орбите планеты-курорта Элизиум, появляется космический корабль «Улисс» – по счастливой случайности, с генералом Саррано на борту. Грей, у которого рассудок за прошедшие годы несколько помутился от злоупотребления алкоголем и жажды мести, после ожесточенной (и обреченной на провал) перестрелки решается на таран «Улисса» – в итоге оба корабля терпят крушение на планете; из пиратов в живых остаются только Грей и Иши. Очень скоро они ловят сигнал бедствия из спасательной капсулы старого знакомого – генерала Саррано.
Сюжет Bulletstorm описывает достаточно любопытный конфликт: Грей хочет, по понятным причинам, жестоко распра-

УПРАВЛЕНИЕ НА PC

Стандартную раскладку Bulletstorm можно поменять на более удобную – режим «заряда» оружия почему-то повешен на клавишу C, до которой не слишком приятно тянуться пальцем. Зато те же самые действия (плюс наш любимый энергетический хлыст) по умолчанию «повешены» на дополнительные клавиши мыши – если, конечно, они у вашего грызуна имеются.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	9.0
ГРАФИКА	8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	9.0

Уникальная система набора очков, бессчетное количество возможностей по издевательству над противниками, отличный сюжет и безупречное техническое исполнение. Кооперативный мультиплеерный режим – лучший в жанре.

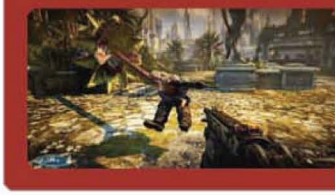
Невысокая сложность, постоянный недостаток патронов, не слишком ровная одиночная кампания, слегка смазанная концовка, всего один гигантский босс.

BULLETSTORM НЕ ПОХОЖА НИ НА ОДНУ ИГРУ В ЖАНРЕ – ИДЕИ PAINKILLER ЗДЕСЬ СОЧЕТАЮТСЯ С РАЗГИЛЬДЯЙСТВОМ DUKE NUKEM И МАСШТАБОМ GEARS OF WAR. ВОЗВРАЩЕНИЕ PEOPLE CAN FLY НА БОЛЬШУЮ АРЕНУ УСПЕШНО СОСТОЯЛОСЬ.

9.0
ВЕЛИКОЛЕПНО

ECHO MODE

Отдельным режимом в Bulletstorm выделен так называемый Echo Mode – набор небольших (2-3 минуты) отрезков из игры, в котором нужно набрать максимальное количество очков за минимальное время. Перед стартом можно выбрать любимые пушки (все они уже будут прокачаны до максимума), а после прохождения – сравнить свой результат с показателями друзей, осознать собственную беспомощность и попробовать пройти чертов уровень еще пару раз.



виться с Саррано, а Иши, парой часов ранее превращенный в киборга, хочет сохранить рассудок и поскорее убраться с планеты – но помочь ему в этом может только Саррано, за которым уже летит спасательный отряд.

ПО ТРУПАМ

Вообще говоря, для духовного наследника Painkiller и Duke Nukem 3D в Bulletstorm очень внятный сценарий: с остроумными диалогами, яркими персонажами и интересной предысторией мира. Планета Элизиум – конечно, не Восторг из Bioshock, но тоже проходит по категории покинутой утопии – и точно так же, как и знаменитый подводный город, этот райский курорт наполнен съехавшими с катушек аборигенами.

Флора и фауна Элизиума – вот основные препятствия на пути Грея и Иши к генералу Саррано. И чтобы преуспеть в выполнении миссии, придется проявить… изобретательность при их уничтожении. Как вы наверняка знаете из фронтовых сводок, Bulletstorm славится абсолютно сумасшедшей системой набора очков за наиболее изощренные убийства. Сюжетно это обосновывается следующим образом: найденный в самом начале игры электрический хлыст подсчитывает «боевую эффективность» по так называемым «скиллшотам» (особо изощренным убийствам) и выдает апгрейды оружия в специальных сбрасываемых на планету капсулах. Правда, не совсем понятно, какое отношение к «боевой эффективности» имеет поджигание противников в воздухе с последующим отстреливаем сначала половых органов, а затем и головы (скиллшоты Afterburner и Mercy, по 50 очков каждый). С другой стороны, это невероятно весело.

УБИЙСТВО КАК ИСКУССТВО

Скиллшоты – это плоть и кровь Bulletstorm. Многие из них получаются спонтанно, но абсолютно по всем игра составляет подробнейшую энциклопедию, которая вызывается по первому же требованию: здесь можно посмотреть, сколько очков полагается за то или иное

В кооперативном мультиплеере можно настроить внешний вид героя и сменить цвет хлыста.

BULLETSTORM ОТЛИЧАЕТСЯ АБСОЛЮТНО СУМАСШЕДШЕЙ СИСТЕМОЙ НАБОРА ОЧКОВ ЗА НАИБОЛЕЕ ИЗОЩРЕННЫЕ УБИЙСТВА.

действие и какие именно условия нужно выполнить, чтобы, скажем, получить 300 очков за скиллшот "Parashoot" (выцепить пилота из вертолета хлыстом и добить его очередью из автомата). Комбинировать скиллшоты не просто можно, а нужно: игра поощряет это огромным количеством надписей на экране, которые сразу же конвертируются в драгоценные «силлпойнты». Именно поэтому баланс в Bulletstorm отчетливо сдвинут в сторону развлечения – у Грея почти не возникает проблем со здоровьем, и упоенному уничтожению врагов тысячей возможных способов можно посвятить гораздо больше времени, чем в других шутерах (где, может быть, и хочется убить всех красиво, но постоянно приходится отвлекаться на выживание). Всему этому помогает один из лучших наборов средств уничтожения на нашей памяти.

Во-первых, конечно, хлыст. Этот электрический друг человека закреплен на левой руке Грея и активируется отдельной кнопкой – с его помощью главный герой хватает ближайшего мерзавца и притягивает к себе. Противник замедляется в воздухе, чтобы вам было удобнее отстреливать конечности, поджигать, минировать или разрезать его на части. Или пинать в сторону плотоядных кактусов и хищных росянок. Или нанизывать на электриче-

Если одновременно расстреливать в мультиплеере одного и того же противника, игра выдаст скиллшот «Двойное проникновение» (Double Penetration) и щедро наградит скиллпойнтами.

DUTY CALLS

В рамках рекламной кампании по продвижению Bulletstorm Epic Games выпустили бесплатную игру (!) под названием Duty Calls – пятиминутное издевательство над понятно какой игрой (а также всем жанром милитари-шутеров в целом). Скачать Duty Calls можно по адресу http://www.thedutycalls.com, мы также выложили игру на наш сверкающий PC-диск. Вот какое великолепие ждет внутри:

1.Спасение мира

Игра выдаст вам Важное Задание, выполнив которое, можно будет спасти человечество от неминуемой гибели. Внимательно прочитайте цели миссии, чтобы успешно пройти игру до конца.

2. Великолепная графика

По слухам, Duty Calls работает на четвертой версии Unreal Engine и поддерживает такие прорывные технологии, как отложенный рендеринг (deferred shading) и статическое освещение (static lightning). Игра выглядит просто фантастически.

3. Озвучка, которая не имеет равных

Только в Duty Calls вы сможете услышать автоматическую винтовку, которая озвучена… человеческим голосом. Мы серьезно.

4. Невероятные взрывы

В самые ответственные моменты игра погружается в тягучее slo-mo, во время которого сочные взрывы выглядят особенно потрясающе. Вы только посмотрите на этот горящий джип!

5. Страшный злодей в конце

Этот человек ненавидит Америку всем сердцем. Он готов взорвать атомную бомбу прямо у себя в руках, только чтобы остановить глобализацию и повсеместное строительство Макдональдсов. Обратите внимание на его костюм и бороду.

НЕ СОВСЕМ ПОНЯТНО, КАКОЕ ОТНОШЕНИЕ К «ЭФФЕКТИВНОСТИ БОЯ» ИМЕЕТ ПОДЖИГАНИЕ ПРОТИВНИКОВ В ВОЗДУХЕ. С ДРУГОЙ СТОРОНЫ, ЭТО НЕВЕРОЯТНО ВЕСЕЛО.

Гигантское адово колесо (извините, мы не можем описать эту штуку иначе) выполняет роль интерактивной декорации в одном из лучших рельсовых уровней за последние несколько лет.

PC-ВЕРСИЯ

PC-версия Bulletstorm выполнена на твердую пятерку: удобное управление, текстуры повышенного разрешения, отличная оптимизация и даже сертифицированная поддержка nVidia 3D Vision. Как обычно, ничто не мешает подключить геймпад от Xbox 360 и привести игру к оригинальному виду (правда, зачем это делать – не очень понятно). Стерео режим в игре работает хорошо, но без каких-то откровений: заявленных «вылетающих за пределы экрана врагов» мы не заметили.

ские ограждения. Вариантов – бессчетное множество. Еще хлыстом можно подтягивать к себе патроны и взрывоопасные предметы – первые часто в дефиците, а последние можно немедленно отправлять в сторону противников точным дюкнюкемовским пинком.

В ПРЫЖКЕ С РАЗВОРОТА

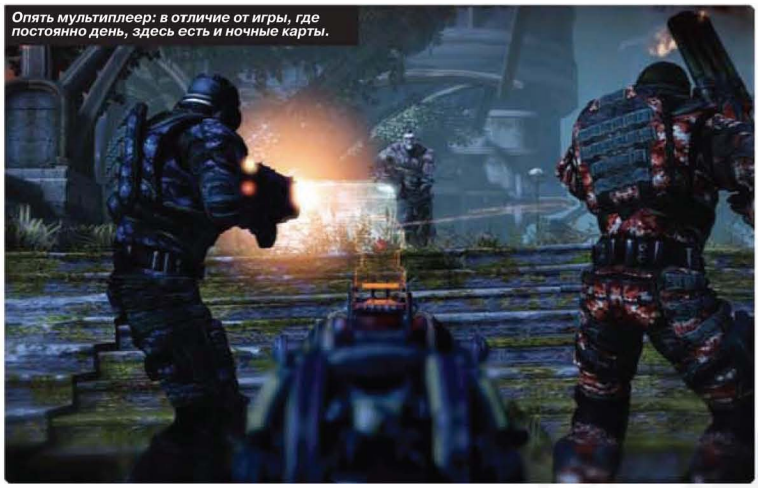
На этом феерия рэгдолл-физики в Bulletstorm не заканчивается. Двойным нажатием на «пробел» Грей умеет делать подкат, а отдельной кнопкой – нещадно пинать противников. Оба этих действия несут схожий результат: враг отправляется в замедленный полет, во время которого с ним можно делать что угодно. Вернее так: с ним нужно делать что угодно. Потому что, чем больше вы совершаете скиллшотов, тем больше очков накапливается в левом нижнем углу. Полученные «скиллпойнты» можно тратить, подключившись хлыстом к специальным капсулам, щедро разбросанным по уровням: у пушек можно увеличить вместительность магазина и открыть альтернативный режим стрельбы, у хлыста – разблокировать дополнительный режим, в котором мощной энергетической волной можно отправлять в воздух сразу несколько противников. Еще в таких капсулах придется часто и много покупать патроны – вещь в игре довольно насущная, особенно для редких видов оружия. Разработчики особенно гордятся арсеналом в Bulletstorm – и неспроста. Здесь есть и классический автомат «Миротворец» (альтернативный режим – заряженный одиночный выстрел, испепеляющий любого противника), и более-менее привычный дробовик с чудесным названием Boneduster. Но на этом стандартные пушки заканчиваются и начинается форменное безумие: Flail Gun запускает цепь гранат, которая обвивает противника и взрывается по отдельному нажатию кнопки (в альтернативном режиме эта цепь раскаленная и режет врагов на части, прежде чем взорваться); роскошный шестистоволный миниган встречается только в определенных местах уровней (при виде такого Грей ласково говорит: «Иди сюда, секси»), быстро заканчивается, но при этом натурально рвет противников на части (на экране рассыпаются мириады надписей-скиллшотов, от грохота закладывает уши); приятный во всех отношениях пистолет Screamer в альтернативном режиме пускает в негодяя ракету, которая рассыпается в воздухе фейерверком – совсем как в диснеевских мультфильмах. Другие пушки тоже восхитительны (чего только стоит снайперская винтовка с управляемыми разрывными снарядами), но мы не будем портить вам удовольствие подробным описанием – их лучше увидеть и попробовать самостоятельно.

Один из лучших аттракционов игры – радиоуправляемый робот-динозавр под вашим непосредственным и чутким командованием. Умеет топтать врагов, стрелять из пулемета и жутко реветь.

Кооператив вызывает острое привыкание: главное найти трех друзей с копиями игры.

НЕ ВСЕ ГЛАДКО

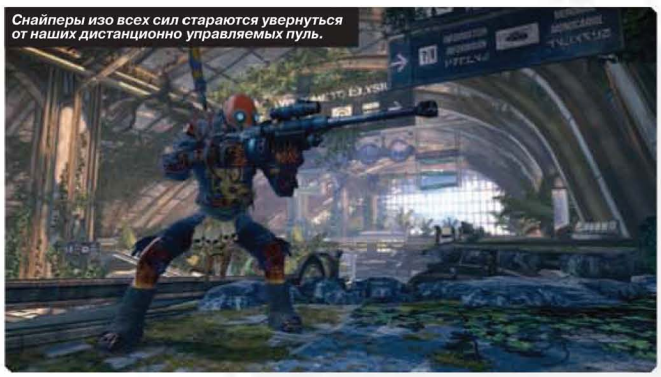
С зоопарком врагов Bulletstorm тоже не испытывает никаких проблем: мутировавшее население Элизиума способно преподнести несколько сюрпризов (некоторые враги, например, умеют уворачиваться от пинков и хлыста, другим придется отстреливать конечности строго в определенных местах), при этом никакого респауна в игре нет – врагов здесь заданное количество, поэтому расправляться с ними нужно максимально эффективно и эффектно, иначе можно остаться без скиллпойнтов и патронов.



Опять мультиплеер: в отличие от игры, где постоянно день, здесь есть и ночные карты.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Студия People Can Fly была основана в 2002 году Эндрианом Хмеляжем (Adrian Chmielarz) в Варшаве и выпустила свою первую игру, проект Painkiller в 2004-ом – игра была хорошо принята прессой и получила много теплых отзывов за динамичный игровой процесс и инновационное использование рэгдолл-физики. В 2007 году People Can Fly была приобретена Epic Games, после того как поляки показали боссам Epic демоверсию своего нового проекта на движке Unreal Engine. Параллельно с работой над Bulletstorm (игра нашла издателя в виде Electronic Arts в 2008 году, но была анонсирована только в 2010-м) People Can Fly работали сначала над отдельными уровнями, а потом и над всей PC-версией Gears of War.



Снайперы изо всех сил стараются увернуться от наших дистанционно управляемых пуль.

Мы уже упоминали, что Bulletstorm страдает от несколько заниженной сложности – так вот, мини-боссов и боссов это не касается. Настоящий, огромный босс с лайфбаром и поэтапным уничтожением здесь всего один – хотя он определенно запомнится надолго. Зато с количеством и разнообразием мини-боссов у игры все в полном порядке: эти особо упитанные мутанты требуют особого подхода: кому-то надо сначала отстрелить ранец на спине, у кого-то – найти другое уязвимое место. В качестве награды за убийство такого босса вам достанется его пушка – и очень часто ей оказывается драгоценный и незаменимый миниган (жаль что он, как и все хорошее, очень быстро заканчивается).

Одиночная кампания длится примерно десять часов и почти не страдает от однообразия: когда вам немного надоедает стандартная «песочница», игра обязательно подсовывает новую пушку, новый тип врагов или включает повышенной прекрасности поездку «по рельсам» – побег от гигантского колеса в самом начале игры запомнится надолго, равно как и другие тщательно срежиссированные моменты. Вообще, запоминающихся аттракционов у Bulletstorm хватает – сюжет часто бросает героев в самые неожиданные локации и приводит к интересным ситуациям. Экскурсия по местному «Диснейленду», погони на земле и в воздухе, радиоуправляемый динозавр, умеющий затаптывать врагов и плеваться свинцом, а также множество скриптовых сценок с использованием Quick Time Events – вот лишь неполный список местных развлечений.

АНАРХИЯ И ХАОС

Отдельным пунктом идет мультиплеер, который призван продлить удовольствие от игры на долгие месяцы – и с легкостью справляется с поставленной задачей. Суть проста: четыре игрока отбивают «волны» мутантов, в перерывах закупаясь снаряжением на заработанные очки. Цель здесь – не выжить (упавших напарников можно бесконечно воскрешать дружеским пинком в лицо), а набрать определенное количество очков, которое увеличивается с каждой новой «волной». Главный нюанс заключается в том, что заработать достаточное количество очков можно только командными действиями, совершая особые, командные скиллшоты. К примеру, поодиночке убивать врагов практически бесполезно, однако при пальбе вдвоем можно заработать скиллшот «Двойное проникновение», а подкидывать противников в воздух хлыстом и пинать их стоит только для того, чтобы оказавшийся рядом напарник закончил начатое. Приходится постоянно держаться вместе и координировать действия, как ни в какой другой игре: игра особенно поощряет, когда вы комбинируете сразу несколько скиллшотов и когда в издевательстве над бедным мутантом участвуют сразу несколько человек. Карт для режима «Анархия» (именно так называется кооператив) всего пять, но все они сделаны с нуля и под завязку напичканы всевозможными ловушками, бездонными пропастями и острыми предметами.

Особенно драматические моменты возникают, когда остается всего один враг; а до успешного прохождения «волны» не хватает каких-то двух сотен очков – в таком случае игра предложит выполнить определенный видскиллшота… или проиграть. В эти минуты радиоэфир обычно заполняется отборным матом, по лбу ручьями льется пот, а по окончании раунда игра издевательски подсчитывает «боевую эффективность» каждого отдельно взятого игрока – а коллеги либо поздравляют друг друга с победой, либо, стиснув зубы, пробуют пройти особо сложную «волну» еще раз.

А вот обучающий уровень: чтобы научиться целиться, придется сбить пару бутылок с головы этого парня.

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ

Bulletstorm заканчивается довольно очевидным намеком на сиквел – в EA, кажется, серьезно осознают весь возможный успех мероприятия, поэтому рекламная кампания у игры одна из самых мощных – см., например, поддельную игру Duty Calls в ближайшей врезке, а также шикарный панорамный трейлер, пародирующий рекламу Halo. Bulletstorm действительно есть что предложить: новый франчайз, оригинальная вселенная, отличная, яркая картинка, превосходные диалоги и всеобщий разгильдяйский настрой.

Игра сильно отличается от современных мейнстрим-шутеров, прекрасно это понимает и хвастается этим на каждом шагу. И самое главное – это ей действительно очень идет. «От успеха Bulletstorm во многом зависит будущее всего жанра, – сказал Клифф Блежински «PC ИГРАМ». – Или игра хорошо продастся, а наши идеи подхватят другие разработчики, или… или же нас ждут еще пять лет одинаковых милитари-шутеров».

Похоже, пришло время сделать правильный выбор. ■

КЛИФФ БЛЕЖИНСКИ

ДИЗАЙН ДИРЕКТОР, EPIC GAMES

КЛИФФ: Слушайте, вы ведь из Москвы? Я слышал про теракт в Домодедово, это ужасно… У вас никто из близких не пострадал?

? Да нет, к счастью, все хорошо.

К.: И это же не в первый раз, да? Еще были эти взрывы в метро…

? Вот так и живем.

К.: Это полный…, парни.. Ну ладно, не будем о грустном. Вам понравился Bulletstorm?

? Ага. И у нас есть несколько вопросов.

К.: Давайте!

? Расскажите, какова была ваша роль в проекте и как вы координировали разработку между Северной Каролиной (штаб-квартира Epic Games) и Варшавой (студия People Can Fly).

К.: Я отвечаю за игровой дизайн в Epic Games. Это значит, что я слежу за тем, чтобы все в игре работало максимально эффективно, круто и правильно. Поэтому я оценивал каждый важный элемент игры – будь то новая пушка или уровень, и делал замечания, как его можно сделать еще лучше. Что касается того, как мы работали с People Can Fly, мы действовали по такой схеме… Когда в Варшаве наступал конец рабочего дня, они отправляли готовые уровни/концепты/свежий билд к нам, в Америку – а у нас как раз вставало солнце и начинался рабочий день. Мы смотрели все это, давали свой фидбэк, ну и, конечно, страшно много переписывались по электронной почте, устраивали встречи и так далее. Я следил за разработкой Bulletstorm с самого начала и до конца – и достаточно много лично моих задумок получилось реализовать в финальном релизе.

Самый внушительный и, увы, единственный гигантский босс в игре в классическом понимании этого слова – огромная плотоядная Венера-мухоловка. С щупальцами.

? А много пришлось вырезать за время разработки? Например, в игре есть только отдельный кооперативный режим Anarchy, но разве вы не рассматривали кооперативную кампанию или соревновательный мультиплеер?

К.: Отличный вопрос. Вы правильно перечислили все режимы, которые у нас планировались – и в которые мы вложили много времени и сил. Но, в конечном счете, мы решили их убрать. Например, в кооперативной кампании игроки постоянно старались обогнать друг друга по очкам, бежали сломя голову, не обращая внимание ни на сюжет, ни на уровни… Да и сам сюжет нам пришлось бы немного упростить. С соревновательным мультиплеером решение было принято еще проще – очень быстро выяснилось, что отстреливать яйца врагам гораздо приятнее, чем когда это делают тебе.

? Благодаря вашей студии People Can Fly получили доступ к последней версии Unreal Engine. Какие-нибудь новые особенности движка присутствуют в Bulletstorm?

К.: О да. Мы совсем недавно анонсировали новую систему освещения в Unreal Engine и Bulletstorm – первая наша игра, которая ее поддерживает. Она называется Lightmass и работает очень просто – когда дизайнеры делают уровень, они показывают игре, где будет находиться солнце, и редактор динамически рассчитывает абсолютно все тени от всех объектов. Кроме этого, у нас появились новые светофильтры, которые помогли сделать Bulletstorm такой солнечной игрой. Наконец, мы добились нового уровня четкости текстур, теперь вблизи они выглядят гораздо лучше, чем было раньше.

? А у PC-версии Bulletstorm есть какие-нибудь эксклюзивные особенности?

К.: Во-первых, это текстуры высокого разрешения. Многие наши тестеры обращали внимание, что на PC им удаётся разглядеть мельчайшие детали на персонажах – например, татуировку у Иши. Мне кажется, особенно здорово, что работу наших художников на PC можно увидеть без потерь качества. Плюс, на ПК у нас улучшенная система растительности и еще несколько мелочей. Ну и, конечно, 3D Vision. Я и сам не ожидал, как удачно эта технология будет работать в Bulletstorm.

? Вы последнее время очень увлечены разработкой для консолей. А что думаете о PC-гейминге? У него есть будущее?

К.: PC не умрет никогда. Сколько бы ни говорили на эту тему – это по-прежнему самая сильная платформа для энтузиастов. Для людей, которые любят сами настраивать «железо», тем самым меняя свой экспириенс от игры. На мощных PC игры идут значительно быстрее и выглядят лучше в высоких разрешениях – и это никогда не изменится. Другое дело, что ПК как платформа постоянно меняется, мутирует, трансформируется. Посмотрите, что сейчас творится на Facebook. Или возьмите OnLive с его облачными вычислениями. И, конечно, Minecraft – для меня это чуть ли не главная ПК-игра последних лет. Абсолютно гениальная штука.

? А вам не кажется, что в последнее время минутные развлечения вроде Angry Birds или того же Покера в фейсбуке понемногу вытесняют большие игры?

К.: Это очень интересная концепция, на самом деле. Мы называем ее «Снэк гейминг» – когда у вас нет времени и сил сидеть за игрой несколько часов, а просто хочется прерваться на пять минут. Вы, конечно, можете посмотреть видео смешных котиков на ютубе, но то же самое время можно провести с большей пользой, запустив какую-нибудь игру на айфоне или в фейсбуке. Что-то похожее у нас есть в Bulletstorm, это режим Echo Mode. Тут тоже можно включить игру на 5 минут, пробежать уровень и уйти дальше делать свои дела. Я думаю, рано или поздно большинство игр обзаведутся такой функцией. Нужно же им как-то конкурировать с Angry Birds. ■

ПОХОЖЕ НА: Test Drive Unlimited, Burnout Paradise, любой Need For Speed с открытым городом
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, многопользовательский на 2-8 игроков

Автор: Игорь Ерышев

TEST DRIVE UNLIMITED 2

РАЙ НА КАЖДОМ МОНИТОРЕ

- **ЖАНР:** Racing
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Atari
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** Eden Games
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня GeForce GTX 280 или Radeon HD 4870
- **ИНТЕРНЕТ:** www.testdrive-unlimited2.com

Хотели бы вы водить самые дорогие и быстрые в мире авто? Хотели бы примерять самые стильные шмотки и прически? Хотели бы жить в роскошных хоромах и стать знаменитым гонщиком? Test Drive Unlimited 2 дает воплотить эти мечты в жизнь в пределах виртуальных Ибицы и Гавайев.

Три года назад первая Test Drive Unlimited была фактическим законодателем мод. Огромный остров, открытый для исследования, множество средств передвижения и полнейшая свобода подкупали, опьяняли и заставляли возвращаться к игре снова и снова. На дворе 2011 год, а прямых конкурентов у TDU как не было, так нет. После неоднозначно принятого Alone in the Dark студия Eden Games решила вернуться к предыдущему своему детищу и устроить ему масштабный тюнинг – чтоб не забывали. Удался он или нет – это каждый решает индивидуально, в зависимости от своих ожиданий.

ИЗ ГРЯЗИ В КНЯЗИ, ДУБЛЬ X

Ибица, райский островок размером в 571,04 квадратных километров. Именно тут начинает свой путь наш подопечный, обычный парковщик без гроша в кармане. (Не)удача приводит его в мир машин и роскоши, в котором ему предстоит доказывать, что это он здесь главный, а не всякие высокомерные девушки с помадой на капоте.
Знакомый зачин? Конечно же, половина гоночных игр в наши дни начинается с такого пролога, разнится лишь место действия да степень бедности главного героя. В нашем случае у парня (или девушки, тут можно выбирать) даже собственного дома не было до встречи с менеджерами сверхпопулярной программы «Король Солнца» (Solar King).

За подобные кадры мы и любим сериал Test Drive Unlimited.

РОССИЙСКОЕ ИЗДАНИЕ

«1С-СофтКлаб», по обыкновению, сработала оперативно – Test Drive Unlimited 2 переведена на русский язык почти целиком, вплоть до наименований клавиш в настройках. А это работа весьма внушительная, учитывая, что буквально каждый экран и действие сопровождаются четким комментарием в стиле «чтобы повысить уровень, надо...» А про радио, вещающее по-английски, можно и забыть. Все было бы замечательно, да вот игра русских актеров посредственна и блекла. Тут нет ничего выдающегося: обычный конвейер, выполняющий свою основную задачу – донести до пользователя основы основ Test Drive Unlimited 2. Большего и не надо, если честно.

Но ничего, пройдет время, и бывшему бедняку будут принадлежать самые дорогие дома с гаражами, ломящимися от переполняющих их «Феррари» и «Ламборгини», сам он будет вхож в самые элитные клубы островов, а его фотографии будут расклеены у всех фанаток гонок. Для этого, правда, придется много работать. Без труда не вытащишь и «Мустанг» из автосалона, знаете ли. Но не переживайте – в сказке даже труд может быть в удовольствие.

ПОБЕДА ЗА ПОБЕДОЙ

Получив жилище и средство передвижения (оно же и средство заработка), выслушав всеобъемлющий туториал и дальнейшие инструкции (всего два слова – «иди побеждай»), понимаешь, что Test Drive Unlimited 2 за игра. Ролевая. 60 уровней, 4 разных пути их достижения (по 15 на каждый максимум), масса возможностей пополнения линеек опыта – не каждая чистокровная RPG обладает такими возможностями. Таким образом, даже обычный поход в магазин становится важнейшим элементом геймплея, не говоря уже о собственно соревнованиях! Впрочем, сказать, что прокачаться можно исключительно с помощью покупок без участия в гонках, нельзя – деньги-то нужно добывать. Плюс, именно в ходе заездов легче всего найти различные лавки и салоны, поскольку во время соревнования игра сама услужливо подмечает, мимо какого магазина мы только что проехали на скорости 200 километров в час.

Но для начала надо научиться ездить. В Test Drive Unlimited 2 существует целых три автошколы, прохождение каждой из которых необходимо для открытия новых трасс и «вызовов». И для получения очков опыта, конечно. Турниры же состоят из нескольких отдельных этапов, победа в каждом из которых приносит очки, зарплату и моральное удовлетворение от того, что справился с управлением и утер нос очередному задаваке. Сами гонки классические – заезды против времени и AI. С первым все ясно – жми на газ да смотри на таймер. Есть небольшие исключения (вроде режима, где надо гнать с определенной скоростью и тем самым зарабатывать очки; порча газона карается их потерей), но в целом ничего особо нового.

Второе тоже, вроде бы, просто: мы либо нарезаем круги на небольшой территории, либо проходим контрольные точки. Подвох скрывается в условиях. Соперники даже не пытаются сбивать игрока в кювет или устраивать масштабные ава-

САМОЕ ГЛАВНОЕ В TEST DRIVE UNLIMITED 2 – ОКРУЖАЮЩИЙ МИР.

Ландшафт в игре самый разнообразный. Кстати, фотографировать можно как вздумается, даже угол наклона камеры разрешают менять.

Обладая небольшой долей фантазии, можно представить, что это все не где-то там далеко, а здесь, в России.

Погодные условия, как положено, влияют на управляемость машин. Жаль, что настоящего дождя мы так и не дождались.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.5
ГРАФИКА	8.0
ЗВУКИ И МУЗЫКА	7.5
СТАБИЛЬНОСТЬ	9.0

Живописные виды и просторы, сотни красивых и очень разных авто, в меру сложные соревнования, широкие возможности кастомизации, сотни способов себя занять.

Кривоватые модели персонажей, странности портирования, полупустой игровой мир, ленивые копы, слабая интерактивность на дорогах.

ГЕНИАЛЬНАЯ РЕКЛАМА ТУРАГЕНТСТВ, ЗАМАСКИРОВАННАЯ ПОД ХОРОШУЮ ГОНОЧНУЮ ИГРУ. НА PC, ВПРОЧЕМ, ЕЕ ПОДПОРТИЛИ ЧИСТО ТЕХНИЧЕСКИЕ НЕДОРАБОТКИ, НА КОТОРЫЕ СЛОЖНО, НО МОЖНО ЗАКРЫТЬ ГЛАЗА.

8.0

очень хорошо

Городские пейзажи в игре тоже встречаются, не все же нам по деревне ездить.

ЗВЕЗДНЫЙ ТАКСИСТ

Хотя, как было уже не раз отмечено, на Ибице и Гавайях почти ничего не происходит, если не считать турниров, в Test Drive Unlimited 2 есть своего рода квесты – точки на карте, ждущие, пока к ним кто-нибудь подъедет. Активировав одну из них, можно получить задания, за которые щедро платят. Обычно это перевозка пассажиров с особыми условиями или слежка за неверными супругами. Всего таких мероприятий ровно 100 штук, и каждое удачно выполненное сулит не только наличку, но и бесценные очки для раздела «путешествия». Но надо учитывать, что у каждого события есть таймер. Не успеете подъехать на место вовремя – и милая девушка-попутчица испарится, даже не оставив номерок на память.

Кабина каждого авто обрисована детально. Не стесняйтесь, вертите головой!

рии на дороге. Они терпеливо ждут своего часа, а потом уходят в отрыв, пока машина главного героя теряет управление по его же вине. Да, именно так – это не аркадная гонка, где можно спокойно дрифтить и использовать ручник без передышки, тут все почти серьезно, а оттого поначалу играть бывает весьма непривычно (подробнее об этом ниже). Достаточно глянуть на поведение других водителей, чтобы ощутить весь ужас ситуации: они притормаживают перед каждым поворотом, строго соблюдают правила дорожного движения, едут чинно-благородно, но все равно умудряются держаться на расстоянии вытянутой руки от нашего бампера. Одна ошибка – и место лидера благополучно потеряно. А самое страшное, что отвязаться от них не выйдет даже с помощью насилия. Вылетев с трассы, враг спокойно возвращается на дорогу и продолжает упорно бороться за первое место, пугая зрителей настойчивостью, достойной Терминатора.

И это уже в самых первых состязаниях! Даже тюнинг и апгрейды не особо спасают – просто потому, что самые мощные и полезные улучшения открываются лишь после исследования местности (один из четырех путей развития так и называется – «путешествия»), а именно – езды по дорогам, фотографирования живописных пейзажей и поиска секретов. Как ни странно, со временем именно эта часть игры, а не вырывание победы из цепких рук искусственного интеллекта, начнет радовать больше всего.

ПО БЕСКРАЙНИМ ПРЕРИЯМ НА СВОЕМ ЖЕЛЕЗНОМ КОНЕ

Магазины, парикмахерские, отделка жилища, как в The Sims, и даже гонки – это все мишура. Главное в Test Drive Unlimited 2, как становится ясно вскоре после начала игры и получения в распоряжение дорогущего авто, это окружающий мир. Он прекрасен. И дело не в выдающейся графике (к ней как раз претензии есть), а в самих пейзажах. Курсируя по полупустынному шоссе на закате, не думаешь о том, где бы купить очередную крутую тачку, нет, думаешь «эх, как же прекрасно все-таки на природе». Действительно, местные города пусть и сверкают неоном, но при этом скучны и довольно серы. То ли дело поля и сельская местность!

Доказано – TDU2 можно использовать для медитации. Трафика на дорогах немного, полиция почти не докучает (если не наглеть и не врезаться в них на полном ходу), а система повреждений так и не переросла зачаточную стадию, потому что все автомобили лицензированные и узнаваемые.

Мы путешествуем по сказочному мирку, в котором машины царапаются и пачкаются, но не ломаются и не потребляют бензин. Где обычного неумеху без рода и племени могут не просто пригласить поучаствовать в сверхпопулярном шоу, но еще и заплатить ему за это и установить на машину фантастическое устройство, превращающее адреналин в наличные. Где дожди скорее редкость, нежели обычное явление, а новости о

Машины можно покупать как в лицензированных салонах, так и у поставщика. Разница лишь в том, что в первом случае можно цвет поменять или кабину перелопатить.

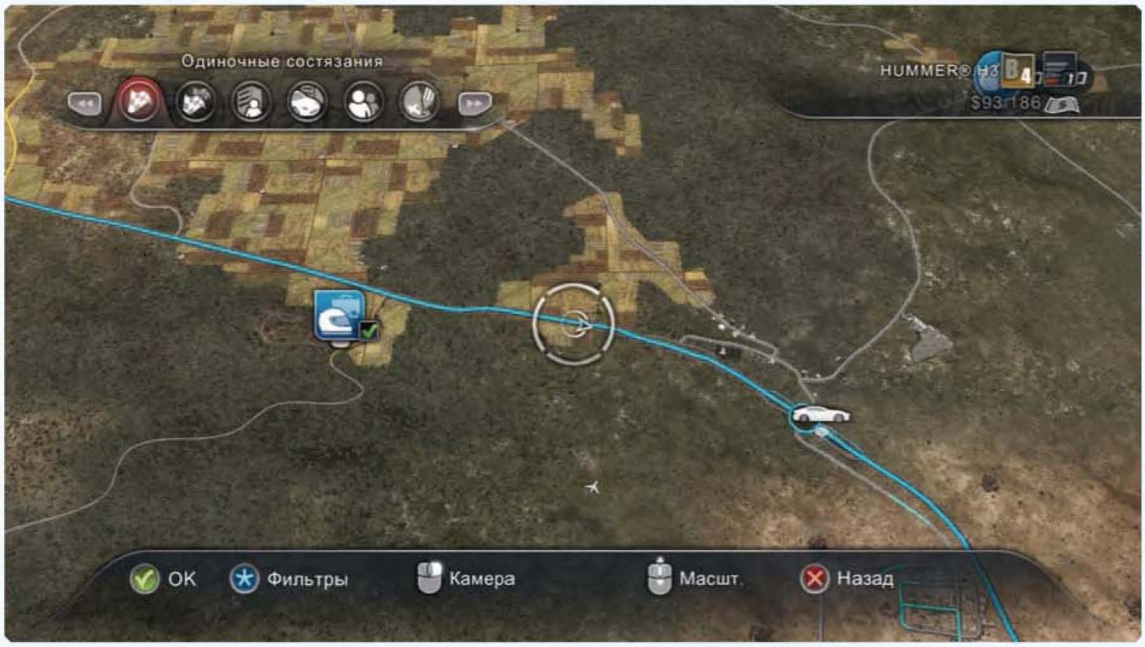
ВРЕМЯ ЗДЕСЬ ОСТАНОВИЛОСЬ, ЗИМЫ НЕ СУЩЕСТВУЕТ, А НА ДВОРЕ – ВЕЧНОЕ ЛЕТО. РАЙСКИЙ УГОЛОК ПРЯМО ЗДЕСЬ, НА ЖЕСТКОМ ДИСКЕ.

СЕТЕВАЯ ИГРА

Нам досталась дорелизная версия Test Drive Unlimited 2, поэтому погонять по трассам с разумными соперниками нам почти не удалось – в онлайне мы увидели лишь двух коллег-журналистов. Меж тем в финальной версии по всей карте должны быть расположены точки, через которые можно участвовать в мультиплеерных соревнованиях (отдельного меню для этого не существует). Причем некоторые из них открываются только при выполнении определенных условий – например при вступлении в клуб, нечто вроде группы «В контакте» или Facebook, которую формируют сами игроки по своей инициативе. В нашей версии несколько таких групп уже было создано, и, вступая в них, можно было получить особые привилегии – например, возможность гонять с другими ее участниками в приватном заезде. При желании можно даже вносить средства в общий фонд, чтобы становиться все более и более значимой персоной в организации (вплоть до президентства). К тому же у клуба есть свой автопарк – в зависимости от его уровня, в гараж может вмещаться от 1 до 4 машин. Погонять на них нам, правда, не удалось: очевидно, нужно согласие президента или кого-то рангом пониже. Сложно быть новичком.

Это не то, о чем вы подумали! Девушка просто устала идти пешком, а я, как настоящий джентльмен, решил ее подвезти.

ЭТО НЕ АРКАДНАЯ ГОНКА С ЛЕГКОУПРАВЛЯЕМЫМ ДРИФТОМ, ТУТ ВСЕ СЕРЬЕЗНО.



Карта (по секрету – это кнопка «ж» на клавиатуре) невероятно полезна. Она знает о каждом событии на острове, открывайте ее почаще.

Один из местных задир, Райан Вайлдер. Запомните это лицо. У половины мужиков в игре оно вот такое.

погоде никогда не врут и не ошибаются. Время здесь остановилось, зимы не существует, а на дворе – вечное лето. Райский уголок прямо здесь, на жестком диске.

В таких условиях хорошо мечтать и прикидывать – «а во сколько мне обойдется отпуск на Ибице?» Шутка, конечно же, но все равно – эту игру легко можно использовать как рекламную брошюру для туроператоров, даже менять в ней ничего не надо. Достаточно раздавать ее клиентам со словами «просто включите, прокатитесь минуть десять, а потом расскажите, где хотите отдохнуть». Приток туристов на острова будет колоссальный.

А можно выдавать Unlimited 2 в школах, чтобы подтолкнуть засидевшихся в городских стенах детей к мысли пожить на природе. Вариаций превеликое множество. Главное, что надо понять – Test Drive Unlimited 2 умудряется работать не просто как гонка, в которой надо победить соперников и «собрать их всех» (авто, в смысле), но и как вполне жизнеспособное послание о том, как же прекрасен мир, в котором мы живем. С другой стороны, игра может и внушать мысль, что «деньги и уважение» – это самое главное. Поскольку прогресс тут измеряется не в чем-нибудь, а в известности нашего аватара.

Поверите или нет – но все это проносится в голове просто во время экскурсий по громадному острову, который с самого начала целиком открыт для игрока. Хотите – делайте карьеру, как было описано выше. Хотите – ищите спрятанные запчасти и собирайте свой автопарк. Хотите – станьте стражем закона или, наоборот, его врагом. Хотите – погружайтесь в раздумья о судьбах мира. Хотите – устраивайте локальный Burnout, без аварий, но с трюками и экстремальным вождением. Хотите… Этих «хотите» в Test Drive Unlimited 2 действительно много. Да, не все здесь сделано на «отлично». Да, есть шероховатости, которые мы еще обсудим. Однако думать о них получается лишь после нажатия на кнопку «выйти из игры», никак не раньше.

ШКОЛА КЛАССИЧЕСКОГО ВОЖДЕНИЯ

Немного забавно говорить, но Test Drive Unlimited – одна из немногих серий игр, где машину перед покупкой разрешают взять на, собственно, тест-драйв. Не безграничный, правда, всего на пару минут. За это время становится ясно, что совет посетить школу вскоре после начала карьеры дан не просто для красного словца. Помимо чисто практической ценности (как еще турниры открывать?) уроки имеют еще и созидательную. Только порулив поочередно масл-кар, джип и спортивную тачку, можно ощутить разницу между ними и их поведением на дороге. Бывает, что в гонках машины различаются скоростью и цветом лобового стекла, тут же все почти серьезно. Неосторожное движение – и машина идет в неуправляемый занос. Еще одно – и она отправляется в ближайшее дерево, навстречу неумолимой судьбе. Во время обычной прогулки это сулит лишь небольшую мигрень («ну вот,

На карте можно посмотреть и запланировать гонки – здесь все стандартно.

свежую краску поцарапал!»), а вот заезды иной раз приходится заново начинать из-за того, что банально переборщил на повороте. Хвала кнопке «рестарт», услужливо нарушающей любые правила соревнований, и неубиваемости всех авто.

И сложность разнится от машины к машине. «Хаммер», к примеру, прекрасно слушается команд и почти не подводит. «Мустанг» же словно сознательно работает против хозяина, выписывая восьмерки при любом удобном случае. Лошадь она и есть лошадь, действительно.

Для таких клинических случаев в игре и существуют магазины запчастей, нужные, чтобы купить поводья разошедшемуся парнокопытному и заставить его приносить прибыль, а не убивать нервы.

Еще в Test Drive Unlimited 2 есть и обычный тюнинг, возможностей в котором масса. Множество узоров, красок – все ради популярности и бесценного опыта. Ровно по той же причине в игре существуют различные стилисты, способные из героя-рохли сделать кинозвезду за разумные деньги.

Не каждая покраска волос, правда, принесет пользу. В менюшках игры указаны условия для выполнения очередной цели (например, «купи 5 предметов одежды»), так что эту систему можно сравнить с популярными нынче «достижениями». А вам слабо сфотографировать все достопримечательности Гавайев? Если да, то не видать вам самых крутых апгрейдов для своей машины. Так-то.

НЕОБИТАЕМЫЕ ОСТРОВА

А теперь о неприятном. О том, в чем Test Drive Unlimited 2 можно упрекнуть, за что стоит пожурить и поругать. Первое, что бросается в глаза, – графика. Она не плоха, не страшна – но местами находит, чем ужаснуть. Прекрасные поля и океаны соседствуют с плоской растительностью и деревьями, выскакивающими на пустом месте (днем это хорошо заметно). Красивые машины, доступные игроку, делят дорогу с кошмарными моделями неиграбельных авто – и это притом, что трафика на трассах мало невероятно мало. Но самое пугающее в игре это, бесспорно, модели персонажей. Неправдоподобная анимация, повторяющиеся лица (на Ибице все друг другу братья и сестры!), кривая мимика и общая угловатость «человеков» вызывает что угодно, кроме восхищения.

Когда в самом начале кампании просят выбрать себе такого в качестве героя, остается руководствоваться методом наименьшего зла и тайком надеяться, что потом можно будет в бутике надеть пакет на голову и пальто на плечи. Подумать только, в TDU2

МНОГИЕ МИНУСЫ МОЖНО ПРОСТИТЬ, ЕСЛИ ПРЕДСТАВИТЬ, ЧТО EDEN ПРОВЕЛИ НАМ ЭКСКУРСИЮ ПО КРАСИВЕЙШИМ ТОЧКАМ ПЛАНЕТЫ.

Если на улице все прекрасно, то в помещениях… В помещениях лучше орудовать с закрытыми глазами.

F.R.I.M.

Первая собственная машина в игре дается фактически бесплатно, но одним только железным конем дело не ограничивается. На него (опять-таки, даром) крепят особое устройство под названием F.R.I.M. (даже не знаю, как оно расшифровывается), способное делать деньги прямо из воздуха. Работает оно через странную мини-игру: когда вы совершаете любой гоночный трюк, вверху экрана возникает панель, указывающая время, которое осталось до выдачи денег. Когда полоска заполнится, наличные можно забирать. Хитрость в том, чтобы не взять кровно заработанные слишком рано, когда сумма еще не выросла до прличных размеров, или не тянуть слишком долго – если комбо оборвется, деньги исчезнут. Предполагается, что это средство легкого заработка, но на деле используется гаджет не особо часто. Сложно и не очень удобно.

Это все, на что способна местная модель повреждений: разбитый бампер и вмятины. А грязь можно в мойке оттереть.

РАДИО

Было бы странно, если бы игра про современные машины обошлась без радиоприемника: каждое авто в Test Drive Unlimited 2 им снабжено. Обидно только, что станций всего две. Сами по себе они очень даже хороши, треки на них крутят так и вовсе отличные (заряжают отличным настроением во время прогулки), но даже самые лучшие песни могут поднадоесть, если их постоянно повторять. Еще можно послушать рекламу, которая, как ни странно, по юмору и сатире очень напоминает ту, что можно услышать в Либерти-Сити. «Вам скучно мешать бетон? Поможем!»

автомобили смотрятся куда живее и одушевленнее людей. Урфин Джюс бы гордился разработчиками.

Далее по списку – полиция, которая в игре есть чисто «для галочки». Признаться, это окрыляет, когда чувствуешь себя безнаказанным, но все же хочется погонь, уверток, «сбрасывания хвоста» в железобетонные столбы... К сожалению, для этого надо специально курсировать по дорогам, искать стражей порядка и, завидев одинокого их представителя, начать упорно пинать машину с мигалками. Иначе представители закона даже и не взглянут на заскучавшую звезду гонок. Езда по встречке и на красный свет не карается, битье других участников движения, которых надо еще отыскать в паре с копами, тоже остается полностью безнаказанным. Отсюда вытекает новая проблема – мир игры пуст. Это не Grand Theft Auto, где всегда что-то происходит, в TDU2 все самое интересное случается лишь по сценарию. Никаких аварий на дорогах. Никаких погонь. Обратная сторона сказочности происходящего – тотальная скучность. В напрашивающемся сравнении с «Дальнобойщиками» (которые «два», последнюю лучше не будем вспоминать), где тоже сёла, где тоже просто езда без ограничений и выполнение заданий, Unlimited 2 рискует проиграть почти всухую, потому что у нас все смотрелось живее, гораздо живее.

Если уж на то пошло, то и в плане интерактивности Test Drive Unlimited 2, мягко говоря, не фонтан. Каждый столб сделан из бетона, даже если на вид он деревянный и тонкий. Заборчики тоже. Пешеходов нет, потому что у игры возрастной рейтинг не позволяет кровь и насилие демонстрировать на экране. Единственное, что можно прокатить на капоте, так это дорожные знаки. Все остальное существует лишь для того, чтобы мешать зарабатывать деньги. В этом плане отечественная игра про грузовики не лучше. Но вышла-то она сколько лет назад.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В РАЙ

И все же, Test Drive Unlimited 2 – очень хорошая игра. Она затягивает, захватывает дух, находит чем удивить.

Один из домов игрока. Обустраивать их можно, главное мебель в магазине не забыть купить.

Вид из кабины сделан довольно подробно и, что немаловажно, присутствует у всех машин.

Знайте, предыдущие четыре абзаца писались не со злобы или ненависти, а просто потому, что TDU2 не идеальна. Но многие минусы могут отступить на второй план, если свыкнуться с мыслью, что Eden сделали нам не «песочницу», а экскурсию по красивейшим местам планеты. Путевка туда в любом случае обойдется в несколько раз дороже DVD-диска, так что считайте, что разработчики оказывают вам услугу, попутно снабжая вполне доброкачественной игрой, в которой, при желании, легко можно себя развлечь – но только в пределах того, что придумали разработчики. Это красивая сказка, и ей легко простить расхождения с реальностью. ■

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Eden Games (до 2003 года известная как Eden Studios) сформировали в 1998 году. Дебютной игрой для «эденцев» стала V-Rally, с тех пор Eden редко отходила от темы машин. Хотя тринадцать лет – весьма долгий срок, послужной список Eden невелик. Их Need For Speed: Porsche Unleashed добавил в аркадные гонки элементы симулятора, Test Drive Unlimited вернул одну из старейших игровых серий с того света, а Alone in the Dark образца 2008 года восхищал идеями, но недоделками, появившимися из-за скороспелости. Test Drive Unlimited 2 – очевидная попытка Eden Games извиниться за несовершенство последней. И весьма удачная.

ПОХОЖЕ НА: Team Fortress 2, Left 4 Dead, DotA
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, многопользовательский на 1-12 игроков

Автор: Дмитрий Рубанов

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

MONDAY NIGHT COMBAT

ПОНЕДЕЛЬНИК – ДЕНЬ ТЯЖЕЛЫЙ

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Uber Entertainment
- **РАЗРАБОТЧИК:** Uber Entertainment
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** низкие, видеокарта уровня GeForce 7800 или Radeon X 1900
- **ИНТЕРНЕТ:** www.uberent.com

Monday Night Combat – внезапно – один из главных сюрпризов уходящей зимы. Наравне, пожалуй, с выходом компьютерной версии гениальной Angry Birds. «Просто еще одна стрелялка» в череде скучных январских релизов каким-то удивительным образом оказалась пусть не самым лучшим, но уж точно одним из самых необычных многопользовательских шутеров современности.

Несколькими кадрами позже Штурмовик пробьет бездушной железяке прямо в светящееся лицо. Похожий суперприем есть у всех игровых персонажей.

ИЗ ЯЩИКА

Monday Night Combat скромно существовала на своей родной Xbox 360 почти полгода и даже продалась за это время приличным тиражом в 250 тысяч копий. Среди PC-аудитории об игре мало кто слышал и, тем более, мало кто ее ждал. Несмотря на это, начинающая компания Uber Entertainment решила перенести свою дебютную работу на «персоналки». Подробнее о качестве портирования вы можете прочитать в ближайших врезках. Скажем лишь то, что переезд на PC прошел удачно: Unreal Engine 3 – гибкая технология, поэтому технических проблем немного. Но они, увы, есть. Текстуры подгружаются невыносимо медленно – это особенность ранних версий движка. Плюс Monday Night Combat болезненно переносит сочетание «Alt+Tab». Безобидные действия вроде «сверну игру, отвечу по ICQ, разверну игру» часто заканчиваются глухим зависанием.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	9.0
ГРАФИКА	7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	7.5
СТАБИЛЬНОСТЬ	7.0

Свежие впечатления; яркий внешний вид; два непохожих друг на друга режима; шесть уникальных классов персонажей; доступная (даже по российским меркам) цена в 15 баксов.

Слабый одиночный режим; мелкие программные недоработки; отсутствие коробочной версии.

MONDAY NIGHT COMBAT АККУМУЛИРОВАЛА В СЕБЕ ЛУЧШЕЕ ИЗ САМЫХ ПОЖАРООПАСНЫХ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ ИГР ПОСЛЕДНИХ ЛЕТ. TEAM FORTRESS 2, LEFT 4 DEAD И DOTA В ОДНОЙ КАНИСТРЕ.

8.5

очень хорошо

PC-ВЕРСИЯ

Компьютерная Monday Night Combat появилась спустя полгода после выхода игры на Xbox 360. За это время разработчики слегка увеличили темп, подкорректировали сложность, предусмотрели гибкие настройки графики. Кроме того, в PC-версию вошла дополнительная карта, которая досталась приставочникам бесплатно через онлайн-сервис Xbox Live. Идеальным портирование, впрочем, назвать нельзя. Многие элементы интерфейса огромны, в бесстыжих количествах имеются некачественные текстуры (главным образом, опять же, на элементах интерфейса).

Из-за этой штуковины, название которой дословно переводится как деньгошар, команда пускает в расход соперников и сотни (хотя, какие сотни – тысячи!) роботов.

После атаки невидимость теряется. Красиво убить жертву – половина дела. Важно еще и унести ноги.

УПРАВЛЕНИЕ НА PC

Игра неплохо адаптирована под мышку и клавиатуру – лучших друзей онлайновых шутеров. Целиться в PC-версии гораздо удобнее. Равно как и прыгать, летать при помощи реактивного ранца и строить турели, одновременно отстреливаясь от врагов. Поскольку в компьютерные шутеры умеют играть почти все, количество совсем неумелых игроков в сети стремится к нулю. Стандартная раскладка в меру удобна, но и ее можно переназначить.

ПЫЛЕСБОРНИКИ

На сайте Uber Entertainment функционирует полноценный онлайн-магазин. Здесь можно приобрести коллекционные фигурки, кепки, футболки и прочие бесполезные, но приятные для фанатов безделушки по миру Monday Night Combat. Статуэтка убийцы обойдется в 70 долларов, не считая доставки. За предметы гардероба разработчики просят по 15 долларов за штуку. Для оплаты заказа потребуется кредитка.

ГДЕ ВЗЯТЬ?

Коробочной версии Monday Night Combat не существует в природе, купить игру можно только одним легальным способом – через Steam. Английская версия продается там по вполне демократичной цене в 15 баксов. Кстати, с ноября прошлого года Steam принимает оплату не только кредиткой, но и через Webmoney.

ПРОТИВ ГОЛУБЫХ

Сюжета в Monday Night Combat, как такового, нет. Недалекое будущее, смертельное шоу «Битва в ночь на понедельник», колоритные и алчные участники – то немногое, что можно почерпнуть из официального сайта, загрузочных экранов и встроенной энциклопедии. Большего, признаться честно, не нужно. Есть противостояние двух команд, знакомых по Team Fortress 2, – «красных» и «голубых». Есть шесть уникальных героев. Остальное – мелочи и частности.

О Team Fortress 2 мы вспомнили неспроста: выглядит Monday Night Combat идентично хиту от Valve. Мультяшные рожицы, кривляние на фоне цветастых текстур, гипертрофированное оружие. В игре даже есть дополнительные костюмы, высмеивающие персонажей Team Fortress 2! Стиль, безусловно, вторичный, но удачный – не подкопаешься. К счастью, на внешнем виде сходство заканчивается.

МУЛЬТИФРУКТ

Первые впечатления от детища Uber: Team Fortress 2 встретила Left 4 Dead и они вдвоем пошли играть в DotA. Сочетание безумное, но оно, как оказалось, вполне имеет право на существование. Режима игры тут всего два, но не делайте поспешных выводов – даже при текущем положении дел Monday Night Combat способна увлечь на недели и месяцы вперед.

MONDAY NIGHT COMBAT СПОСОБНА УВЛЕЧЬ НА НЕДЕЛИ И МЕСЯЦЫ ВПЕРЕД.

Разработчики догадывались, что сравнения с Team Fortress 2 их игре не избежать. Дополнительные костюмы героев – одна большая шутка над Valve.

Самый простой режим – Blitz – вылитое «выживание» из Left 4 Dead: четверо игроков сражаются с постоянно прущими роботами. Цель – защитить импровизированную «базу», огромный дискотечный шар с деньгами. Карта для «блица» одна. А вот режимов сложности – полно. На самом простом уровне атакуют совсем безобидные железяки, на самом сложном враги не валятся разве что с неба. Режим, кстати, доступен и для однопользовательской игры. Здесь все то же самое – куча роботов и от 10 до 30 раундов на все про все, только игрок один. Долго задерживаться в сингле не советуем – он не передает и трети ощущений мультиплеера.

Второй режим – Crossfire. Тут Monday Night Combat предстает во всем своем геймплейном великолепии. Несколько карт, две команды по шесть человек и огромные армии роботов, без устали штурмующие противоборствующие базы. Ничего не напоминает? Если нет, то в DotA вы явно не играли. Задача команды – обезопасить роботам путь к вражескому шару с деньгами. В случае уничтожения последнего раунд считается выигранным.

О ПОЛЬЗЕ ДЕНЕГ

За успешное уничтожение роботов и других персонажей игрок получает валюту. Есть, впрочем, еще один, более простой, способ заработка: на поле боя

НА НЕКОТОРЫХ УЧАСТКАХ КАРТЫ МОЖНО СТРОИТЬ И УЛУЧШАТЬ ТУРЕЛИ, И БЫТЬ ИНЖЕНЕРОМ ДЛЯ ЭТОГО НЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО.

иногда выбегает талисман команды, из которого монеты можно в буквальном смысле выбивать.

На что потратить деньги, найдется всегда. На некоторых участках карты, например, можно строить и улучшать турели – быть инженером для этого не обязательно. Пушки эти встречаются в четырех вариантах: лазеры, ракеты, артиллерия и замедление противника. Кое-где доступны также платные ловушки и трамплины. В мультиплеере без грамотной компоновки пушек и постоянного использования всяческих капканов добиться победы сложно.

Умения персонажей, опять же, можно улучшать. Особенно заботиться о самосовершенствовании стоит убийцам, инженерам и снайперам – без апгрейдов им очень сложно конкурировать с «боевыми» классами вроде штурмовика, пулеметчика и танка.

ПЕСОЧНИЦА

Monday Night Combat уже со всем вышеперечисленным выглядит солидно, но геймера тут ждет и масса прочих приятных мелочей: забавные насмешки, спецприемы, сотни возможностей красиво убить врага, огромное разнообразие роботов (от мелких и назойливых – до огромных и очень крепких). В игре также есть редактор классов, где можно открыть слоты для собственных версий персонажей. Настроек немного, но слегка подкорректировать героев под свой собственный стиль можно. Понимаете, к чему мы клоним? Ни один раунд «блица», пусть он даже проходит на одной и той же карте, не будет похож на предыдущий. Количество тактик ограничено фантазией игроков.

Хотя, не будь в игре ничего из этого, с Monday Night Combat все-таки стоило бы провести несколько вечеров: подобного прорыва в жанре онлайновых шутеров не было уже довольно давно. ■

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Uber Entertainment – молодая, но крайне перспективная компания, основал которую коллектив опытных разработчиков в марте 2008 года в американском городке Кирклэнд. В основной команде всего пара десятков человек. Разработчики ставят своей целью создание необычных и небанальных игр. Мы уверены, что Monday Night Combat – лишь первая ласточка.

ПЕРСОНАЖИ MONDAY NIGHT COMBAT

Очень важная черта игры – разные и совершенно не похожие друг на друга персонажи. Речь, причем, не только об уникальном внешнем виде, но и о нескольких видах игровой механики. В общем, персонажам не грех посвятить отдельную большую врезку.

Штурмовик

Неофициальный лидер команды. Всегда в хорошем настроении, настоящая душа компании. Штурмовик вооружен винтовкой и гранатометом, быстро бегает и при любом удобном случае пуляет во врагов липкие бомбочки. Умеет неплохо летать при помощи джетпака и раскидывать врагов, словно кегли, ударом могучей лысины. Во всех отношениях усредненный персонаж. Отлично подойдет новичкам и любителям тактики «беги, стреляй и ни о чем не думай».

Инженер

По совместительству медик. Из оружия у него лишь бесполезный на больших дистанциях дробовик, так что из серьезных перестрелок персонаж выходит живым с большим трудом. Зато у инженера есть хитрое устройство, при помощи которого можно восстанавливать здоровье компаньонов и чинить дружественные турели. Умеет запрашивать удар с воздуха и ставить небольшой автоматический пулемет в любой части карты. Всюду таскает собой ноутбук – с его помощью инженер бесплатно улучшает турели.

Танк

Наилучшая иллюстрация поговорки «на лицо ужасный – добрый внутри». Здоровяк с тонкой душевной организацией и комплексами размером с паровоз. Завалить такого слона не просто: рэйлган и силовая пушка делают его самым опасным противником для защитников базы. Дополнительные способности – гранаты, реактивный ранец (хватает его, правда, лишь на пару секунд) и умение трансформироваться в стационарную пушку.

Снайпер

Еще один худой задохлик – в очках, жилетке и с винтовкой, которая массивнее его самого. Структура карт Monday Night Combat такова, что играть снайпером труднее всего. Спрятаться негде, местность как на ладони. Помимо винтовки, у снайпера есть пистолет-пулемет для ближнего боя. Спецспособности (вроде световой шашки и замораживающей мины) нацелены главным образом на защиту уязвимой тушки снайпера от всяких танков и штурмовиков.

Убийца

Единственная девушка, принимающая участие в сражениях. Быстрая, ловкая, смертоносная. Орудия труда – кинжал (который после прокачки превращается в огромный самурайский меч) и сюрикены. Убийца отвлекает врагов дымовыми гранатами, шустро бегает и может на какое-то время ускоряться до совсем уж нереальной скорости. Самая полезная способность – невидимость, которая работает точно так же, как у шпиона в Team Fortress 2. Подкралась, ударила ножом, убежала. Вот только не каждого врага удается вырубить с первой попытки.

Пулеметчик

Внешне напоминает этакий гибрид здешнего танка с шагающим роботом из Warhammer 40000. В отличие от своего ближайшего коллеги, вместо рэйлгана и силовой пушки носит здоровый миниган и мортиру. Орудия пулеметчика обладают чудовищной поражающей силой, но со здоровьем у персонажа все грустно. Лучшая тактика игры за пулеметчика – шатание вокруг собственной базы и исполнение роли ходячей турели, пусть и крайне уязвимой. Самая убойная способность – удар по земле, в результате которого все враги в округе получают нехилые повреждения.

Автор:
Андрей Окушко

ПОХОЖЕ НА: Order of War: Освобождение, Company of Heroes
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, кооперативный и многопользовательский на 2-4 человек

Связка противотанковых гранат превращает бронетехнику в решето. Красиво, но ни капельки не реалистично.

В ТЫЛУ ВРАГА 2: ШТУРМ

ПРЕКРАСНЫЙ ГИМН ОДНООБРАЗИЮ И AI-САМОУБИЙЦЕ

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Men of War – Assault Squad
- **ЖАНР:** Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 1С-СофтКлаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** Digitalmindsoft; BestWay
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня GeForce FX 8600 или соответствующий Radeon
- **ИНТЕРНЕТ:** www.menofwargame.com/assault/

Б одрым заявлениям из стана создателей «Штурма» в духе «благодаря усовершенствованному искусственному интеллекту даже одну и ту же миссию каждый раз выполнять придется по-разному» мы бы не советовали доверять. Миссии тут однообразны, а ИИ ведет себя так, что хочется пристрелить его, чтоб не мучился. Но мы многого и не ждали от игры, которая превратилась из необычного, оригинального проекта в бледное подражание самой себе.

Когда-то бренд «В тылу врага» считался перспективным и вызывал всеобщее обожание среди поклонников стратегий про Вторую мировую. Но все проходит – «Штурм» окончательно похоронил старую концепцию, в соответствии с которой инвентарь у солдата был не для галочки, а для предоставления вариантов прохождения миссии. Впрочем, вещмешки остались, хотя и неясно зачем: бойцы живут недолго и их слишком много, чтобы следить за всеми и каждым. Ненужной оказалась другая необычная «фишка» – режим прямого управления юнитом. Да и до него ли, когда надо гнать армию в бой на левом фланге, обороняться на правом, заодно раздумывая над вопросом, что делать в центре? Разве что в кооперативных сражениях иногда берешь под свой контроль противотанковую пушку и пытаешься прицелиться в уязвимое место на броне танка. И то не факт, что на это найдется время.

И ладно бы это компенсировалось замечательными нововведениями. Увы, случилось страшное – геймплей превратился в кальку с Company of Heroes и ей подобных. Собрали отряд, захватили ключевую точку, построили юнитов, захватили ключевую точку... Все это – на полутора десятках карт, явно срисованных под копирку. Нет, отличия есть – где-то бои идут в городе, а где-то – на открытой местности, но суть одна: захватить флаги и победить.
Делать это лучше в бою против людей, а не против ИИ: «кремниевый мозг» своими действиями удивит даже самоубийц-теоретиков. Сбросьте десантника рядом с противотанковыми пушками врага, и увидите, как неприятель увлеченно расстреляет смертника из всех орудий, параллельно создавая прореху в собственной обороне. Странности в поведении солдат и техники замечаешь ежеминутно – то отдельные отряды рванут в лоб на пулеметы, то бронетранспортеры остановятся «на перекур». Бойцы тратят противотанковые гранаты на посторонние цели, некстати вылезают из окопов, в общем, делают все, чтобы проиграть. А так как ваши подчиненные, оставленные без присмотра, ведут себя точно так же, начинаешь ненавидеть создателей, давших врагам подавляющее численное преимущество. Вердикт неутешителен – перед нами посредственный клон Company of Heroes. Выживет ли он – большой вопрос, хотя закрытие Company of Heroes Online дало «Штурму» шанс.

«КРЕМНИЕВЫЙ МОЗГ» СВОИМИ ДЕЙСТВИЯМИ УДИВИТ ДАЖЕ САМОУБИЙЦ-ТЕОРЕТИКОВ.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★ 5.0
ГРАФИКА	★★★★★★★½ 7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★ 5.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★½ 6.5

Улучшенная графика, достаточно высокий уровень сложности миссий.

Одинаковые карты с одинаковыми заданиями, принимающий странные решения ИИ, отсутствие даже намека на реализм.

«В ТЫЛУ ВРАГА 2» ОКОНЧАТЕЛЬНО ПРЕВРАТИЛАСЬ ИЗ ТАКТИКИ В «МЯСНУЮ» СТРАТЕГИЮ. ЗАЧЕМ ЕЙ ЭТО – НЕПОНЯТНО...

5.0
посредственно

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Digitalmindsoft – студия со штабом в Ной-Ульме (Германия). Пока отметиться каким-то собственным значимым проектом ей не удалось, в активе лишь участие в разработке «В тылу врага» и дополнения «В тылу врага 2: Лис пустыни» под неусыпным контролем Best Way. Значительно больше свободы команде предоставили при создании «В тылу врага 2: Штурм», но воспользуется ли Digitalmindsoft своим шансом и сможет ли заявить о себе на мировом рынке как о студии высокого класса? Пока это спорно.

ПОХОЖЕ НА: Магия крови, DeathSpank, Alchemy
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, кооперативный на 2-4 игроков

Автор:
Денис Кублицкий

MAGICKA: НУ ОЧЕНЬ ЭПИЧЕСКАЯ ИГРА

ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ ПО ОВЛАДЕНИЮ МАГИЕЙ

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Magicka
- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Paradox Interactive
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** Arrowhead Game Studios
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня GeForce 8800GT или Radeon X1900
- **ИНТЕРНЕТ:** www.snowball.ru/magicka/

В периодической системе Менделеева более сотни различных элементов. В Magicka их лишь восемь, но недостатка вы не ощутите: с ними можно атаковать и защищаться, нападать и убегать, взрывать и лечить, убивать и воскрешать. А также призывать различных существ, телепортироваться, становиться невидимым и метать на голову противников огненные булыжники.

Боевая система – главная фишка Magicka, на которой она с помпой выезжает из гаража, где хранятся пыльные клоны Diablo. Играть можно только магом, которому доступны восемь элементов: сочетая их, вы сможете создать практически все заклинания, когда-либо виденные в фэнтезийных играх. Камень и огонь превращаются в фаербол, вода и холод разят противника веером ледяных стрел, тайная магия с электричеством посылают во врага смертельный луч, щит и жизнь окружают персонажа зелеными шариками, восстанавливающими здоровье. Использовать элементы можно и по одному: например, облить врагов водой, а потом жахнуть электричеством (заряд перепрыгивает с одного монстра на другого и наносит повышенный урон мокрым противникам) или приморозить к земле холодом, чтобы потом запустить в кучку ледяных «скульптур» каменную глыбу.

Иногда кажется, что на экране творится хаос. Так оно и есть.

ВЕЛИКИЕ КОМБИНАТОРЫ

Самыми разрушительными являются комбинации, состоящие из трех-пяти различных элементов. Создавать эффективные связки не так просто: некоторые компоненты друг друга нейтрализуют (камень и электричество, тайная магия и жизнь), другие образуют новые элементы (из воды и огня получается пар, вода и холод дают лед), но если получится, можно с ходу разделаться с пачкой врагов. Комбинация пара, электричества и тайной магии, например, наносит огромные повреждения и позволяет пройти большую часть игры, вообще не заботясь об изобретении других заклинаний. Однако есть и более эффективные приемы, а в борьбе с нежитью тактику вообще приходится кардинально менять – ожившие трупы получают урон от магии жизни, но защищены от других элементов.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.5
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	5.0

+ Обширная система заклинаний, позволяющая разделываться с противниками десятками способов. При игре по сети это число можно умножать на четыре.

– Огромное количество программных ошибок (особенно в кооперативе), неудобная система сохранений, высокая сложность при игре в одиночку.

MAGICKA СТОИТ ПРОХОДИТЬ ТОЛЬКО В КОМПАНИИ ДРУЗЕЙ, ИНАЧЕ ИГРА ПОКАЖЕТСЯ СЛИШКОМ СЛОЖНОЙ И ОДНООБРАЗНОЙ.

7.5
хорошо

Но не экспериментами едиными. Юные алхимаги используют и заранее придуманные заклинания, которые можно найти в раскиданных по уровням книгах. Среди готовых «мэджик» есть ускорение

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Изначально Magicka была студенческим проектом, который получил приз «Игра года» на Swedish Game Awards 2008 – крупнейшем в Швеции конкурсе для инди-разработчиков. Уже потом создатели демо основали компанию и приняли решение выпустить коммерческую версию. Своих истоков игра не скрывает – с первого взгляда видно, что это инди-проект. Да и ценник в $10 на Steam символизирует. Но сколько бы продукт ни стоил и как бы ни позиционировался – это не дает его создателям права осыпать игроков десятками багов. Надеемся, все они будут исправлены. Иначе слова представителей Arrowhead о креативности – пустой звук.

персонажа, замедление времени, метеоритный дождь, молния и даже призыв смерти. Но использовать их разрешается только после изучения соответствующей книги – этим разработчики отбили у многих охоту на повторное прохождение: все равно книги придется искать заново. Впрочем, желание садиться за игру в энный раз и без этого возникает только в компании друзей.

LEFT 4 MAGES

Magicka – кооперативная игра. Проходить ее в одиночку – все равно что терзать пластиковую гитару в Rock Band: вроде и есть что-то общее с настоящим инструментом, а ощущения совсем не те. Совместная игра позволяет не только изобретать новые способы расправы над врагами, но и сохранить психическое здоровье: после смерти одинокие герои вынуждены начинать с предыдущей точки сохранения, которые здесь крайне редки. При игре же с друзьями павших товарищей можно моментально воскрешать: к чекпоинту приходится возвращаться только в том случае, если погибнут все приключенцы. Такое, правда, случается не очень уж и редко: заклинания в Magicka не делают различий между своими и чужими. Мало какой фаерболл долетит до противника, не зацепив одного из друзей, а бьющие по площади заклинания практически не оставляют союзникам шансов. Впервые проходя уровень в компании трех магов, мой персонаж умер раз 20. И только один раз был убит монстром. При этом в Magicka нет ни одного PvP-режима: видимо, в Arrowhead посчитали, что друзья, разлетающиеся на кровавые ошметки от дружественных заклинаний, вполне компенсируют отсутствие непосредственных дуэлей между игроками. С развлечениями после окончания сюжетной кампании вообще все плохо: есть только арена, где приходится отбиваться от волн врагов. И это в игре с такой замечательной боевой системой?

VLAD'S QUEST

Зато повествование удалось, хотя сюжета как такового в Magicka нет: история о магах, спасающих фэнтезийное королевство от великой беды, слабо тянет даже на школьное сочинение. Авторы берут сарказмом, высмеивая штампы CRPG, причем делают это гораздо изощреннее, чем DeathSpank или Bard's Tale. Единственное в игре побочное задание с убийством крыс в подвале оборачивается спасением квестодателя от гоблинов, после чего тот мгновенно забывает о грызунах. В награду за избавление деревни от козлорогов благодарные жители дарят пулемет M60. Солдаты короля взрывают забаррикадированную дверь динамитом. Только здесь можно в прямом смысле победить смерть, снести голову горцу Маклеоду (sic!) и получить достижение «88 миль в час», попав в прошлое. По полной отрываются разработчики и в подсказках на экранах загрузки: «Если ваш товарищ погибнет, вы можете забрать его экипировку!» Пожалуй, в этом театре абсурда по-дурацки не выглядит только вампир Влад, который, собственно, и развлекает игроков во время прохождения кампании монологами. Озвучены они на вымышленном языке, являющемся смесью английского, немецкого и шведского. В субтитрах, само собой, текст «человеческий».

MAGICKA – КООПЕРАТИВНАЯ ИГРА. ПРОХОДИТЬ ЕЕ В ОДИНОЧКУ – ВСЕ РАВНО ЧТО ТЕРЗАТЬ ПЛАСТИКОВУЮ ГИТАРУ В ROCK BAND.

Если бы не многочисленные баги, игре можно было бы смело ставить 8 баллов. Но даже после выхода нескольких патчей Magicka продолжает расстраивать вылетами и глюками скриптов, из-за которых приходится начинать с нуля целые уровни. Надолго ли хватит вашего терпения? ■

Вот так союзников в игре и убивают. Немного не рассчитал с направлением луча, и друг превращается в кровавый шарик.

Несмотря на жанр, таких моментов в игре немного. Обычно число врагов более умеренно. Но все равно «мяса» в Magicka порядочно.

Интеллектом враги не блещут, но опасных заклинаний стараются избегать. Еще и с тыла заходят!

Пока одного мага убивают, другие стоят в сторонке. А что, воскресить всегда можно!

ПОХОЖЕ НА: King Arthur: The Role-Playing Wargame, Medieval II: Total War
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, многопользовательский на двоих игроков

Автор: Андрей Окушко

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

KING ARTHUR: THE DRUIDS

КОРОЛЬ СТРАНЫ ВАЛЛИЙСКОЙ САДИТСЯ НА БРИТАНСКИЙ ТРОН

- **ЖАНР:** Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Paradox Interactive
- **РАЗРАБОТЧИК:** Neocore Games
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** высокие, видеокарта уровня GeForce 8800 GT или соответствующий Radeon
- **ИНТЕРНЕТ:** www.kingarthurthewar-game.com

В оригинальной игре мы увидели, как король Артур стал властелином всея Британии. В дополнении The Saxons на арену вышли саксы, возжелавшие сделать остров христианским. Самое время для «ответного удара»: на сцене появляются валлийцы, цель которых – вернуть Туманный Альбион в лоно старой веры. Легко не будет, но интересно будет точно.

Здания строятся только в крепостях, которых на карте пять штук. И не забудьте посадить в них своих героев, а то лишитесь дополнительных доходов.

Первое большое дополнение (то самое, что с саксами) добавило в игру дипломатию, без которой все надежды хотя бы приблизиться к Total War были беспочвенны. Причем дипломатия в The Saxons – не чета большинству стратегий, где все обычно сводится к двум опциям: объявить войну или заключить мир. Здесь доступно многое – убедить соперника стать вашим вассалом или даже подарить все свои земли «истинному королю», договориться с пиратами о взаимопомощи или заплатить церкви, чтобы она организовала крестовый поход. Во втором большом дополнении The Druids столь масштабных изменений в механике не было – создатели сосредоточились на доработке сделанного. И с задачей справились на четверку.

Сразу отметим явные улучшения в поведении ИИ. Даже на низких уровнях сложности пощады не ждите: стоит оставить границы без присмотра, и самый верный вассал попытается ограбастать парочку ваших провинций. Да и слишком быстрое расширение своего королевства ни к чему хорошему не приведет – соседи сначала смотрят с подозрением, а потом внезапно, будто сговорившись, объявляют войну. Заставляя, вертясь ужом, отбиваться от вражеских армий, лезущих со всех сторон.

Выход один: не торопиться. Постепенно присоединять соседние территории, стараясь не конфликтовать с двумя и больше противниками одновременно. В идеале – вообще не ввязываться в войны, пользуясь сторонними возможностями. Натравливать пиратов, подсыпать яду в колодцы и поднимать восстания в провинциях.

Получится не сразу – для организации даже простейшей системы шпио-

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	6.5
ГРАФИКА	7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	7.0

+ Возможность взглянуть на события в Британии со стороны противников христианства, серьезный ИИ, интересные дипломатические опции.

– Новых юнитов маловато, приключенческие миссии в игру не вернули, лучники и арбалетчики все еще слишком сильны.

THE DRUIDS СДЕЛАНА ДЛЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ ХОРОШИХ ГЛОБАЛЬНЫХ СТРАТЕГИЙ С ПРИМЕСЬЮ ФЭНТЕЗИ. НЕ БОЛЬШЕ, НО И НЕ МЕНЬШЕ.

6.5
нормально

Стрелков лучше ставить врассыпную, чтобы они не так сильно страдали от огня вражеских лучников.

Красная линия – радиус стрельбы лучников. Враг, вошедший в пределы очерченного ей круга, обречен.

СТОИТ ОСТАВИТЬ ГРАНИЦЫ БЕЗ ПРИСМОТРА, И ДАЖЕ САМЫЙ ВЕРНЫЙ ВАССАЛ ПОПЫТАЕТСЯ ЗАГРАБАСТАТЬ ПАРОЧКУ ВАШИХ ПРОВИНЦИЙ.

нажа надо иметь неплохие отношения с местным преступным синдикатом, для чего придется подкинуть ему деньжат. Но зато потом вы ощутите полную силу закулисных интриг и дипломатии. Если, конечно, сумеете не сорваться в войну сразу со всеми британскими королевствами. Выиграть ее можно, хотя и проблематично – враги научились подстраивать гадости не хуже вас.

Поэтому следуйте совету Бисмарка и никогда не сражайтесь на два фронта. Пока бьете кого-то одного, убеждайте остальных в своем полном миролюбии. Отправляйте подарки (деньги, найденные артефакты для героев и даже прекрасных дам), уговаривайте заключить союз или хотя бы подписать пакт о ненападении. Это, конечно, не спасет, если другие короли решат, что вы – самая страшная угроза для их существования. Но на какое-то время отношения улучшатся, а те, кто к вам положительней относятся, и нападут позже. Что еще интереснее – теоретически реально подчинить себе всю Британию, вообще не ведя войн с другими королевствами. Превращая союзников в вассалов, а вассалов убеждая подарить свои страны вам. Задачка нелегкая, но выполнимая. Да и радует сама по себе возможность – в каких еще глобальных стратегиях вы такое встретите? На ум невольно приходит сравнение с Fallout: New Vegas, которую некоторые проходили, не убив вообще никого.

Впрочем, если захотите воевать – в The Druids для этого созданы все условия. Любой бой можно как доверить авторасчету, так и провести лично. В отличие от Total War, теоретически реально победить в битве, вообще не сражаясь, – достаточно захватить все контрольные точки и удерживать их несколько минут. Но вряд ли ИИ станет спокойно на это смотреть – в конечном счете, все равно исход будет зависеть от противостояния армий. И тут сразу замечаешь: главная ошибка создателей так и не исправлена. Лучники и арбалетчики настолько «круты», что даже закованная в броню рыцарская конница часто неспособна до них добраться, вымирая на подходе. Остается два варианта: либо самому строить армию с упором на стрелков, либо зайти в настройки и поставить галочку, возвращающую отряды дальнего боя к нормальному состоянию. Почему не сделать эту галочку стоящей по умолчанию – нам непонятно. Неужели Neocore всерьез считает, что стрелы и болты были панацеей от всех бед в битвах Темных веков, ставших прототипами для сражений в King Arthur и дополнениях?..

Не исправлено и упущение, появившееся уже в The Saxons: великолепные текстовые квесты, которыми нас радовала базовая версия, в игру не вернулись. Тем, кто недоумевает, о чем речь, рекомендуем вспомнить «Космических рейнджеров» (ну, или King of Dragon Pass, если слышали о такой). Нельзя больше спасать похищенных принцесс, сражаться с драконами и прочая и прочая, выбирая разные варианты ответов и решая загадки. Так что если кто-то у кого-то похитит девушку – будьте добры собрать армию и начистить чайник бандиту. Иногда можно решить проблему мирно, но и тут бродить по коридорам замка не придется – достаточно просто заплатить.

«А как же драконы?» – спросит поклонник сериала, неоднократно слышавший о них из уст Neocore. Есть, есть здесь драконы! Печаль только в том, что заполучить их в свою армию можно тогда, когда это становится не нужно. А так хотелось бы, чтобы нарисованный на знамени королевства Уэльс ящер был с нами с самого начала... ■

Как и в The Saxons, король собирается жениться. Но кандидатки уже не такие «читерские» – приобрести при помощи брака земли соседа не получится.

Каждый отряд может не только улучшить характеристики, но и получить перки. Поверьте, с ними воевать значительно легче.

NEOCORE GAMES

Венгры из Neocore постепенно эволюционируют в создании своих игр. Если раньше они сосредотачивались на проработке сражений, то теперь стараются добавлять привычные элементы глобальных стратегий. Например, дипломатию, без которой уже немыслимо представить сериал King Arthur. Кстати, не так давно нам пообещали продолжение истории про короля былого и грядущего. Правда, без участия самого Артура – события развернутся уже после его погружения в летаргический сон...

ПОХОЖЕ НА: Battlefield, Cross Fire, Point Blank
РЕЖИМЫ ИГРЫ: многопользовательский на 2-16 игроков

Автор:
Илья Черных

BREACH

КОНЦЕНТРАТ ИЗ СОВРЕМЕННЫХ ОНЛАЙН-ШУТЕРОВ В БЮДЖЕТНОМ ИСПОЛНЕНИИ

ЖАНР: First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ: AtomicGames
РАЗРАБОТЧИК: Atomic Games
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: средние, видеокарта уровня GeForce GT 240 или Radeon HD 2600
ИНТЕРНЕТ: www.breachgame.com

За почти 20 лет многопользовательские шутеры прошли долгий путь от элитарного развлечения времен Doom через рыцарские турниры Quake до подросткового средства самовыражения в виде Counter Strike. Тут жанр застрял надолго; дальнейшая эволюция шла почти без прорывов: классы, опыт, некоторый реализм и разрушаемое окружение. В Breach есть все перечисленное и даже чуточку сверху, но чувство, что перед тобой тупиковая ветвь, все равно остается.

НА ЧЕТВЕРКУ

Breach приходится выступать на одном поле с последними выпусками серии Battlefield, и, сравнение, понятно, не в пользу новичка.

Лучший игровой режим, по нашему мнению, выглядит вот так.

Стандартные пять классов (стрелок, пулеметчик, снайпер, боец прикрытия и разведчик; последний изначально закрыт), набор режимов (командный дефматч, захват флага, захват и удержание контрольных точек, сопровождение/атака конвоя и стандартный дефматч без возможности возродиться), арсенал и система набора опыта сделаны на твердую четверку – все привычно, все работает, вот только изюминки нет.

МЕЛКИЕ ОТЛИЧИЯ

Или есть, но невкусная. В других обстоятельствах изюминки эти могли бы вытянуть Breach на фоне дорогих собратьев по жанру. Во-первых, тут есть система укрытий, хорошо знакомая по Rainbow Six: Vegas и Gears of War. Переход в укрытие назначен на отдельную кнопку, камера при этом переключается в режим от третьего лица. В соответствии с каноном, из укрытия позволяется вести огонь как вслепую, так и прицельно – при этом камера снова переключается на вид из глаз. Эта возможность в принципе должна бы добавить перестрелкам тактической глубины, но на деле не всегда удается верно оценить надежность потенциального укрытия, и с непривычки лишний раз подставляешься в довольно однозначных боевых ситуациях. Да и смена перспективы поначалу сбивает с толку. Кроме того, один из рекламных лозунгов Breach гласит: «Самое разрушаемое поле боя в мире», – и помимо очевидной отсылки к успехам другого военно-игрового сериала, эта фраза раскрывает один из главных (некоторые критики полагают, что единственный) козырей игры – практически любую искусственную постройку на карте можно разрушить. По соображениям экономии ресурсов вашего ПК камни, деревья и прочая природа выдерживают прямое попадание из гранатомета. Зато мосты, дома, мешки с песком и другие искусственные укрепления взрываются, рушатся, ломаются, падают и разлетаются бодро и с огоньком.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★ 6.0
ГРАФИКА	★★★★★★ 6.0
ЗВУКИ МУЗЫКА	★★★★★★ 6.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★ 5.0

+ Можно неплохо провести время с друзьями, развлекаясь разрушением различных построек.

– Мы уже делали это в куда более приятных условиях.

ТЕКУЩИЕ ДОСТИЖЕНИЯ ОНЛАЙН-ШУТЕРОВ ДЕМОНСТРИРУЮТСЯ В УЗКИХ РАМКАХ МАЛОГО БЮДЖЕТА.

6.5
нормально

Штурмовать в лоб не обязательно: заходить можно и снизу, и сверху.

С помощью ИК-визора можно замечать врагов сквозь стены.

ОДИН ИЗ РЕКЛАМНЫХ ЛОЗУНГОВ BREACH ГЛАСИТ: «САМОЕ РАЗРУШАЕМОЕ ПОЛЕ БОЯ В МИРЕ».

К несчастью для Breach, известный всем конкурент уже продемонстрировал мир, «разрушаемый на 90%». Это во-вторых. В-третьих, по мере возмужания ваш боец получает доступ к разнообразным полезным устройствам, помогающим обнаружить противника по шуму, излучаемому теплу и прочим неочевидным признакам. Конечно, в большей части битв всем этим добром просто некогда пользоваться, но возможность засечь врага на втором этаже, а потом уронить его вместе с полом-потолком дарит немало приятных впечатлений. Если все выходит как задумано, конечно.

РС-ВЕРСИЯ

По сравнению с владельцами Xbox 360 нам повезло чуть меньше: их сеть отлично справляется с нагрузками, компания находится сразу же, проблем с обрывами связи нет. На ПК куда удобнее управление и чат, субъективно чуть лучше качество графики. Остальные проблемы и радости у нас с консольщиками общие.

ЗАМЕЧАЯ ПОТЕРИ

Пять классов и пять карт (на самом деле – четыре, просто на одной карте дело происходит еще и ночью) – не очень-то при таких резервах развернешься. Поэтому рост в уровнях здесь крайне, невероятно неторопливый. Труп врага оценивается в 5 очков опыта, а чтобы открыть первые «плюшки», нужно набрать 500 очков. Вспоминаются корейские MMO-гриндилки, что для многопользовательского шутера – катастрофа. Зато какой-никакой баланс. Далее: в угоду балансу же, гранатометов на карте ограниченное количество, таким образом, все эти богатые возможности по сносу построек особо и не используются. Не все в порядке и со стабильностью сетевого кода, и случаются внезапные «зависания» на, казалось бы, пустом месте. Да и с населенностью проблемы: то ли цена (ее наличие, то есть) сыграла свою роль, то ли досадные ошибки, то ли отполированные до блеска конкуренты – но собрать народ для полноценного матча с участием 16 бойцов пока сложно. А если необходимое количество игроков все-таки собралось вместе, будьте готовы к неспортивному поведению, кемперству и множеству сообщений на тему ваших личных качеств и привычки пользоваться читами.

Но главная беда в другом: в мире полно бесплатных многопользовательских шутеров с большим количеством карт и режимов: CrossFire, Point Blank, тот же Quake Live, наконец. Стоит ли отдавать 15 долларов за виртуальную возможность обрушить на врага стену деревянного или каменного дома, или даже уронить целый вражеский отряд в пропасть вместе с мостом? Возможно. По крайней мере, если вы с друзьями любите командные тактические боевики, а Modern Warfare или та же Battlefield надоели – можно смело пробовать Breach, режим сопровождения или атаки конвоя здесь исключительно хорош. Кроме того, есть пока не подтвержденная официально надежда на бесплатные дополнения, благодаря которым Breach заиграет новыми, яркими красками, ведь с фантазией у Atomic Games всегда был полный порядок. Например, их любимая «фишка» – моральное состояние бойцов в различных ситуациях, – пришлась бы на «самом разрушаемом поле боя в мире» весьма кстати.

Таким образом, имеет смысл либо дождаться неизбежной полировки игры, либо праздничной Steam-распродажи. Или вернуться к любимой Battlefield любого года выпуска. ■

Если нажать на курок, то деревянной хижине придет конец. Правда, не слишком эффектный.

Захват точек напоминает Battlefield и его многочисленные клоны.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Atomic Games сделали себе имя на создании тактических стратегий в реальном времени (серии Close Combat, V for Victory). Первым опытом в области шутеростроения для них должен был стать сверхреалистичный боевик от третьего лица с элементами хоррора Six Days in Fallujah, созданный по мотивам второй битвы за иракский город Фаллуджа. Игру приютила корпорация Konami, однако тема войны в Ираке оказалась довольно скандальной, проект отменили, и все силы команды сосредоточились на Breach, предмете нашего сегодняшнего разговора.

ЗАЛ СЛАВЫ

Игры, получившие награду «Золотой кулер», надолго остаются на страницах журнала. Они попадают сюда, в «Зал славы». Верхнюю часть страницы занимают главные блокбастеры года: игры, получившие от нас 9.5 и 10 баллов. Под ними список хитов поскромнее, куда попадают все прочие проекты с «кулерами». «Зал славы» обновляется каждый номер, поэтому здесь остаются только лучшие, самые интересные и свежие игры.

STARCRAFT II: WINGS OF LIBERTY

РАЗРАБОТЧИК: Blizzard Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ: 1С-СофтКлаб
ИНТЕРНЕТ: eu.battle.net/sc2/ru

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 09(81)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.5

Игра стоит каждой потраченной на нее копейки, каждой проведенной за ней минуты и даже каждой утраченной в боях с зергами нервной клетки. Продолжение самой знаменитой RTS выполнено в единственно верном ключе: геймплей остался нетронутым временем и маркетинговыми перверсиями.

DEAD SPACE 2

РАЗРАБОТЧИК: Visceral Games
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
ИНТЕРНЕТ: www.deadspace.ea.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03(87)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0

Сиквел-блокбастер с феноменальной атмосферой и множеством улучшений. На его фоне отличный оригинал кажется скромной театральной постановкой.

BULLETSTORM

РАЗРАБОТЧИК: People Can Fly, Epic Games
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
ИНТЕРНЕТ: www.bulletstorm.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03(87)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0

Bulletstorm не похожа ни на одну игру в жанре – идеи Painkiller здесь сочетаются с разгильдяйством Duke Nukem и масштабом Gears of War.

WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM

РАЗРАБОТЧИК: Blizzard Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ: 1С-СофтКлаб
ИНТЕРНЕТ: www.wow-europe.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 02(86)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0

Эволюция предыдущего дополнения и революция в «старом мире». Отличный повод прокачать еще одного персонажа. Почти все новшества Cataclysm удались.

CALL OF DUTY: BLACK OPS

РАЗРАБОТЧИК: Treyarch
ИЗДАТЕЛЬ: 1С-СофтКлаб
ИНТЕРНЕТ: www.callofduty.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12(84)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0

Treyarch удалось совершить почти невозможное: создать игру, по всем параметрам превосходящую Call of Duty: Modern Warfare 2.

FALLOUT: NEW VEGAS

РАЗРАБОТЧИК: Obsidian Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ: 1С-СофтКлаб
ИНТЕРНЕТ: fallout.bethsoft.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12(84)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

Прекрасная игра, где любой желающий сможет снять проститутку, проиграться в казино до трусов и пристрелить прохожего за пригоршню бутылочных крышек.

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT

РАЗРАБОТЧИК: Criterion Games
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
ИНТЕРНЕТ: hotpursuit.needforspeed.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12(84)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

Социально-ориентированная гонка, которую можно смело рекомендовать людям с хорошим доступом к Интернету. Да и остальным тоже.

NAPOLEON: TOTAL WAR

РАЗРАБОТЧИК: The Creative Assembly
ИЗДАТЕЛЬ: 1С-СофтКлаб
ИНТЕРНЕТ: www.totalwar.com/napoleon

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03(75)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.5

Страхи получить банальный клон Empire: Total War не оправдались ни на йоту. Перед нами – самостоятельный проект с уникальной механикой, выполненный с огромным вниманием даже к таким мелочам, как правильная раскраска гусарского ментика. The Creative Assembly опять не подвели.

MASS EFFECT 2

РАЗРАБОТЧИК: BioWare
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
ИНТЕРНЕТ: masseffect.bioware.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03(75)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 10

В мире людей и азари, кроганов и турианов не просто хочется жить – играя, ты уже живешь там, это кажется совершенно естественным, сопротивляться бесполезно, погружение – абсолютное. Определенно, это лучшая RPG среди шутеров и лучший шутер среди RPG.

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2 VIETNAM

РАЗРАБОТЧИК: DICE
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
ИНТЕРНЕТ: www.badcompany2vietnam.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 02(86)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0

Более разных во всех смыслах игр, чем оригинальная Bad Company 2 и Vietnam, не существует. Изменился не только сеттинг, но сама динамика игры.

GRAY MATTER

РАЗРАБОТЧИК: Wizarbox
ИЗДАТЕЛЬ: ND Games
ИНТЕРНЕТ: www.graymatter-game.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 02(86)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0

Адвенчуры лучше Gray Matter за последние лет пять не выходило – и в ближайшие пять лет, похоже, не выйдет. Джейн Дженсен не разучилась делать игры.

SUPER MEAT BOY

РАЗРАБОТЧИК: Team Meat
ИЗДАТЕЛЬ: Buka Entertainment
ИНТЕРНЕТ: www.supermeatboy.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 02(86)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

Прекрасный платформер повышенной сложности. Первый уровень знакомит с механикой прыжка, второй учит отскакивать от стен. На третьем начинается ад.

DEATHSPANK

РАЗРАБОТЧИК: Hothead Games
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
ИНТЕРНЕТ: www.deathspank.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12(84)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

Ожидаемо прекрасный клон Diablo от дизайнера Monkey Island. Один из лучших проектов в жанре и просто оригинальная и веселая игра.

SID MEIER'S CIVILIZATION V

РАЗРАБОТЧИК: Firaxis Games
ИЗДАТЕЛЬ: 1С-СофтКлаб
ИНТЕРНЕТ: www.civilization5.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11(83)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0

Civilization остается, без каких-либо преувеличений, знаковым культурным явлением в игровой среде, игнорировать ее решительно невозможно.

DARKSIDERS

РАЗРАБОТЧИК: Vigil Games
ИЗДАТЕЛЬ: Buka Entertainment
ИНТЕРНЕТ: www.darksiders.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11(83)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

Darksiders вышла экшном не больно оригинальным, но ужасно увлекательным. Плагиат тут не раздражает – напротив, на нем и основан весь геймплей.

THE SCOURGE PROJECT. ПРОЕКТ БИЧ: ЭПИЗОДЫ 1 И 2

ЦЕНА 296 РУБ.

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** The Scourge Project: Episodes 1 and 2
- **ЖАНР:** Action
- **РАЗРАБОТЧИК:** Tragnarion Studios
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Bitbox S.L.
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **ЛОКАЛИЗАТОР:** 1С-СофтКлаб
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** games.1c.ru/scourge_project1_2/
- **ОЦЕНКА В РЕЦЕНЗИИ:** 4.5

Отряд элитных десантников воюет со злой мегакорпорацией Nogari на ее же территории, спасает своего оказавшегося в плену сослуживца и страдает коллективными галлюцинациями – это одна сторона The Scourge Project (не самая плохая). Другая – это беготня по коридорным уровням и бессмысленный тир. По сути, перед нами глупый клон Gears of War, который в редкие минуты все же пытается казаться самобытным. С противниками солдаты сражаются только вчетвером; чтобы не получить пулю в лоб, они прячутся за непробиваемыми укрытиями, а если один из участников команды умирает, к нему на помощь со спасительной аптечкой прибегает другой. Основная беда заключается в том, что найти этих соратников в реальной жизни почти невозможно, хотя кооперативный режим в игре присутствует. Редкий геймер добровольно включит Scourge Project, и его нельзя в чем-либо обвинить: куда лучше перепройти Gears of War или даже Lost Planet 2, которая, за вычетом джунглей и жуков, почти о том же. А играть с компьютерными сослуживцами скучно даже в Lost Planet 2, не говоря уже о бюджетной копии произведения Epic Games от никому не известных разработчиков из Tragnarion Studios.

Особенности русской версии. В последнее время компания «1С-СофтКлаб» выпускает отличные локализации, однако параллельно с переводом на русский язык игр уровня Black Ops и GTA IV (только что в продажу поступило полное издание, также включающее в себя два дополнения), она локализует дикие и нишевые проекты – как, например, Section 8 или Scourge Project, причем локализует несколько месяцев спустя после мирового релиза. Этому обстоятельству мы удивлялись еще прошлой осенью, когда в наши руки попало отечественное издание Section 8, теперь же история повторяется со Scourge Project. Самое удивительное, что русские версии подобных игр выходят на приличном уровне. В той же Section 8 со своей работой прекрасно справились дублеры. В «Проекте БИЧ» (извините) русская речь звучит менее убедительно, зато перевод полный и точный – переозвученные диалоги максимально достоверно раскрывают здешний сюжет, поэтому для незнающих английского эта отечественная версия – идеальный вариант познакомиться с игрой. Разве что шрифты могли сделать покрупнее – читающим субтитры придется вглядываться в экран, отвлекаясь от перестрелок. Другое дело, что сама по себе Scourge Project категорически противопоказана всем любителем шутеров от третьего лица. Упомянем еще один нюанс: «Проект БИЧ» (еще раз извините) нуждается в переводе примерно в равной степени с аркадой Super Meat Boy. Сюжет настолько вторичен, что смысл можно понять по красноречивым роликам – в конце концов, когда один красный здоровяк пытается прикончить другого серого здоровяка (из вашей компании), моментально догадываешься о том, кто тут плохой. Что касается мотивации и смысла вообще – в этой игре ничего подобного нет. В общем, русская версия Scourge Project такая же хорошая, как и бесполезная. Интересно было бы посмотреть на продажи и взглянуть в глаза тем, кто такие проекты все же покупает.

ОЦЕНКА ЛОКАЛИЗАЦИИ

7.5

хорошо

ТРОН: ЭВОЛЮЦИЯ

ЦЕНА 499 РУБ.

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** TRON: Evolution
- **ЖАНР:** Action
- **РАЗРАБОТЧИК:** Propaganda Games
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Disney Interactive Studios
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Новый Диск
- **ЛОКАЛИЗАТОР:** Новый Диск
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** nd.ru/catalog/products/tronevolution/
- **ОЦЕНКА В РЕЦЕНЗИИ:** 5,5

Формально «ТРОН: Эволюция» не является игрой на основе фильма, что не мешает ей страдать от основных болезней плохих проектов по мотивам. Разработчики, заручившись финансовой поддержкой Disney Interactive и, видимо, захотев максимально упростить свою жизнь, взяли за основу давно устаревшую механику «Принца Персии: Песков времени». В качестве бонуса они приготовили отличный саундтрек, неплохой визуальный дизайн уровней и Джеффа Бриджеса сразу в двух ролях. В конечном итоге «Эволюция» до мелочей повторяет «Пески времени» – карабкаясь по уступам, Программа по контролю системы (System Monitor, главный герой) носится по уровням, демонстрируя акробатику высшего класса. Бег по стенам, прыжки с уступа на уступ – есть все. Кроме, собственно, циркового элемента есть драки (Программа знает целых два вида простых ударов и пару спецударов, из которых выстраиваются аж несколько комбинационных атак), поездки на мотоцикле и танке. Играть, впрочем, не стоит даже ради мотоцикла: лучше уж достать с полки TRON 2.0 от Monolith и вспомнить, какой должна быть игра по вселенной ТРОН на самом деле.

Особенности русской версии. Еще за пару месяцев до выхода «Эволюции» стало известно, что компания Disney намерена вложить огромные деньги и усилия во всю франшизу целиком. Игра вместе с фильмом уже вышли, теперь же на первую половину этого года планируется запуск телевизионного сериала. Также в эксплуатации находится посвященный вселенной аттракцион для парков развлечений, а на прилавках магазинов можно отыскать соответствующий комикс, где в подробностях освещается жизнь программ в компьютерном мире. В России Disney продвигает ТРОН так же активно, как и в западных странах. Релиз игры и последующая премьера фильма состоялись давно, но рекламные плакаты и афиши до сих пор можно увидеть в торговых центрах и магазинах, даже книжки с картинками – и те продаются в супермаркетах. С учетом всего этого отечественная компания «Новый диск», которая переводила «Эволюцию» на русский язык, просто не могла ударить лицом в грязь и подвести своих партнеров. И «Новый диск» нельзя в чем-либо упрекнуть – кажется, со своей работой они справились настолько хорошо, насколько им это позволяли финансовые возможности. Конечно, озвучивают персонажей не актеры высшей квалификации, однако дубляж все равно оставляет положительные эмоции. К тексту тоже никаких претензий. Напротив, хочется отметить крупный шрифт, читать на экране информацию получается, не отвлекаясь от геймплея. В России «Трон: Эволюция» продается в трех разных комплектациях. Первая – это простая jewel-упаковка с игрой на DVD по цене 499 рублей. Вторая – «Коллекционное издание», кроме игры включающее в себя руководство пользователя и – не смейтесь – брелок. Ну и последняя – это «Подарочное издание», куда входит игра, руководство пользователя и ручка. Стоит все это удовольствие 700 рублей. Для большего абсурда не хватает только лимитированного издания с ковриком для мыши в качестве главного бонуса. Что же вы, «Новый диск».

ОЦЕНКА ЛОКАЛИЗАЦИИ

8.0

очень хорошо

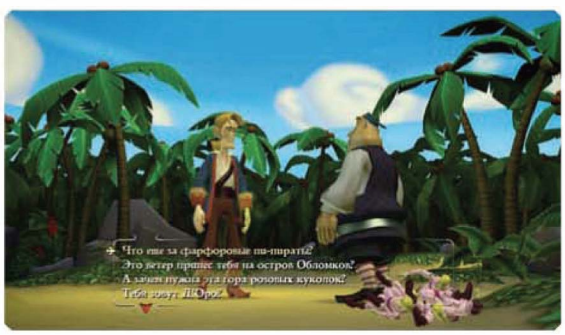
TALES OF MONKEY ISLAND: ГЛАВА 1 – ОТПЛЫТИЕ «РЕВУЩЕГО НАРВАЛА»

ЦЕНА 199 РУБ.

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Tales of Monkey Island: Chapter 1 – Launch of the Screaming Narwhal
- **ЖАНР:** Action
- **РАЗРАБОТЧИК:** Telltale Games
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Telltale Games
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Бука
- **ЛОКАЛИЗАТОР:** Бука
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один CD
- **ИНТЕРНЕТ:** buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=552
- **ОЦЕНКА В РЕЦЕНЗИИ:** 7,5

Дверь в редакцию «Голосов из-под киля»

Telltale Games продолжает спекулировать на ностальгии; пока мы пишем эти строки, мир играет в новый эпизод Back to the Future и готовится к серии квестов по мотивам фильма «Парк Юрского периода». Впрочем, в Tales of the Monkey Island, в отличие от других проектов студии, ностальгического не так много – сразу после шикарного вступления, которое напоминает о том, что было раньше, и заново знакомит с основным героем всего сериала Гайбрашом Трипвудом, «Отплытие «Ревущего нарвала» оборачивается самостоятельной историей с цельным сюжетом. И хотя по ходу действия возникают отсылки к прошлым частям, знакомство с играми Monkey Island одиннадцатилетней давности вовсе необязательно. Что касается всего остального, то перед нами фирменный квест от Telltale Games: герой то и дело попадает в нелепые ситуации, экстравагантным образом решает несложные задачки, а также встречается с карикатурными персонажами вроде журналиста, ненавидящего издание Time, или французского доктора, который знает только один способ лечения – ампутацию. О том, что Tales of Monkey Island все-таки сериал, вспоминаешь только в финале, когда повествование обрывается на мажорной ноте, появляется интрига (даже не одна) и возникает желание поскорее купить следующий эпизод.



Особенности русской версии. Своим дубляжем отечественное издание Tales of Monkey Island заставляет вспомнить о так называемых русских квестах, в больших количествах издававшихся компанией «Бука» в начале нулевых. И, несмотря на то что на экране маячат никакие не Петька с Василием Ивановичем и даже не Штирлиц, отделаться от мысли, что Могучий Пират вот-вот обернется усатым бойцом Красной армии, почему-то не выходит. Не удивимся, если в работе над свежей локализацией «Бука» задействовала давно знакомых актеров, с которыми пришлось пройти огонь, воду и желчную критику журналистов, плевавшихся от приключений Чапаева. И хотя сами голоса вызывают смешанные чувства, в целом русская версия «Обезьяньего острова» получилась сносной. Во-первых, что особенно приятно, переведены не только тексты и диалоги, но и внутриигровые надписи на текстурах, английского языка здесь нет вообще, а это редкость для современных локализаций (тексты на текстурах многие отечественные студии оставляют в оригинальном виде). Во-вторых, нет ошибок, опечаток, косноязычия, которые бросались бы в глаза, – корректоры и литературные редакторы к своей работе подошли ответственно. Конечно, локализация далеко неидеальна; в русской Tales of Monkey Island персонажи говорят книжной лексикой, используя то деепричастия, то другие сложные речевые конструкции, из-за которых речь тяжело воспринимать на слух – помогают субтитры. К тому же перевод местами неоднозначен и двусмыслен, и самый красноречивый пример – это подзаголовок игры. «Ревущий нарвал» нужно понимать не как плачущий, а как кричащий. Не зная оригинального названия, догадаться сложно. Субтитры иногда расходятся с произносимыми героями фразами; из уст слышится одно, а внизу экрана видится немного другое. Такие недоразумения ухудшают общее впечатление от всей локализации – в целом-то все нормально, но могло бы получиться и лучше. В результате «Буку» очень хочется похвалить за то, что снова добралась до проектов от Telltale Games, и поругать, чтобы локализация следующего эпизода получилась на порядок лучше. Веским аргументом в пользу покупки послужит и цена отечественного издания, которая составляет всего 199 рублей.

ОЦЕНКА ЛОКАЛИЗАЦИИ

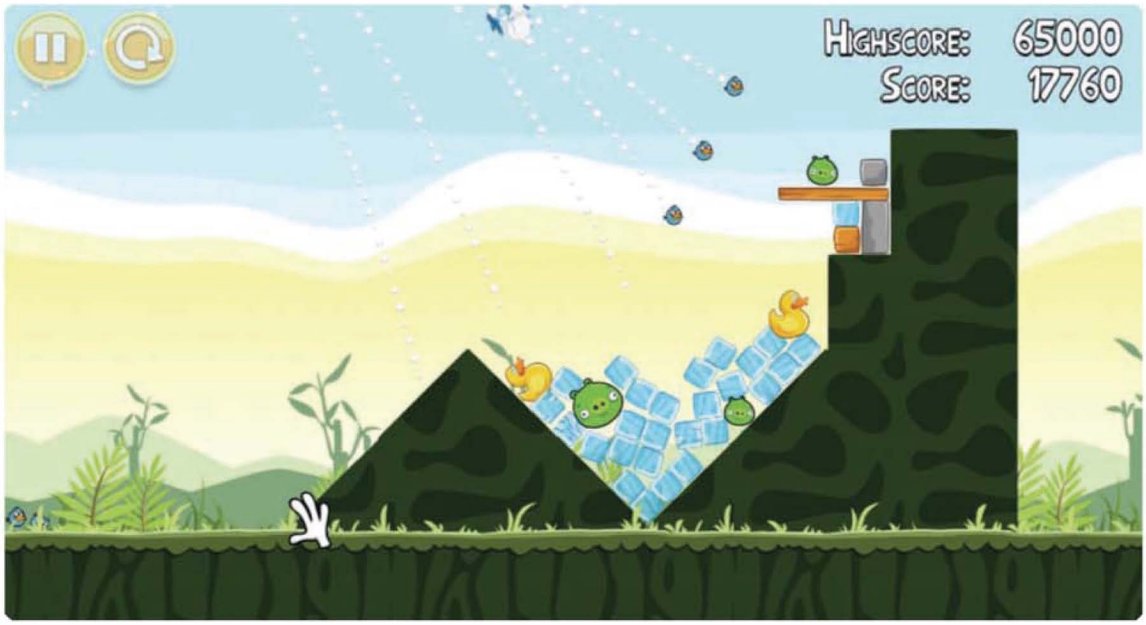
6.5

нормально

ВСЕЛЕННАЯ МЕТРО 2033

WWW.METRO2033.RU/EBOOKS

Реклама



Обычно мы бьем прямой наводкой. Этот уровень – редкое исключение.

01

ANGRY BIRDS

ПРОЛЕТАЯ НАД ГНЕЗДОМ КУКУШКИ

РАЗРАБОТЧИК: Rovio Mobile **ИНТЕРНЕТ:** http://rovio.com/

Про Angry Birds вроде бы слышали все – в декабре 2009 небольшая игра про стрельбу птичками появилась на айфонах, обросла обновлениями и в течение года не вылезала из топа App Store. По субъективным ощущениям, офис Rovio Mobile сейчас выглядит, как бассейн Скруджа Макдака, только вместо монет он забит толстыми пачками стодолларовых купюр. В ближайшее время Angry Birds станет мультсериалом – такое очень редко случается и с большими играми, но надо понимать – по состоянию на начало 2011 года Angry Birds и есть большая игра.

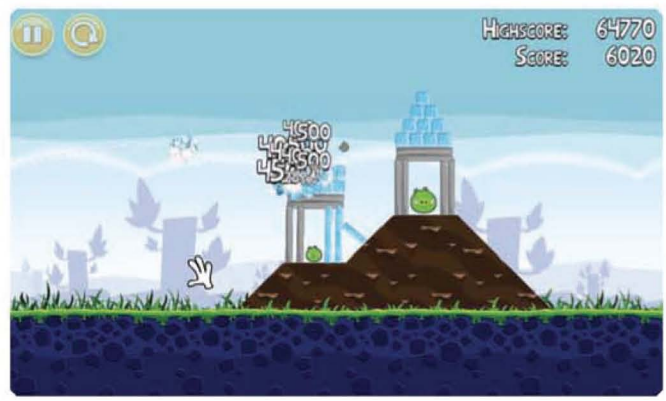
Сначала Angry Birds портировали на Android, потом на PC, Mac и PS3. Скоро игра появится на Xbox 360, Wii и Nintendo DS. Rovio атакует по всем фронтам.

Сюжет Angry Birds примерно в два раза проще простого. Зеленые свиньи воруют у птиц яйца, но птицы оказываются полными отморозками: они делают гигантскую рогатку и начинают самоубийственно пулять себя в фортификации хряков. Собственно, сама игра заключается в том, что мы выбираем угол и силу выстрела рогатки, пытаясь как можно быстрее очистить уровень от свиней. Двадцать лет назад это называлось Scorched Earth, десять – Worms Armageddon. Постепенно ассортимент птичек пополняется – некоторые умеют взрываться, другие сбрасывают яйца-бомбы, третьи ускоряются в полете. Вокруг чего такая шумиха, объяснить сложно. Да, Rovio сделали правильную мобильную игру – она сразу же цепляет и отлично принимается небольшими порциями, урывками. К тому же ее регулярно обновляют. Но быть из-за этого на слуху в течение целого года? Непостижимо. Angry Birds – это Джастин Бибер от мира видеоигр.

При портировании на компьютеры Angry Birds не стала собственно компьютерной игрой. Это все тот же таймкиллер, теперь в большом разрешении и без возможности сделать пару выстрелов во время спуска на эскалаторе. Ситуация та же, что и с недавним портом Flight Control – сегодня такие игры уходят на мобильные телефоны или, в крайнем случае, на флэш-порталы вроде Kongregate. Здесь все наоборот: мы видим, как мобильная игра пытается освоиться на кардинально иной платформе, требуя за свои услуги целых 10 долларов. Зачем Angry Birds на PC? Не спрашивайте. Большая игра должна быть повсюду. ■

ANGRY BIRDS – ЭТО ДЖАСТИН БИБЕР ОТ МИРА ВИДЕОИГР.

На протяжении всей игры Angry Birds только и делает, что удовлетворяет нашу жажду разрушений.



ДЕМО-ВЕРСИЯ НА ДИСКЕ!

Прокатиться через эту конструкцию гораздо проще, нежели разобраться в ней.

02

NIGHTSKY

МУМИ-ТРОЛЛЬ И КОМЕТА

РАЗРАБОТЧИК: Nicklas «Nifflas» Nygren **ИНТЕРНЕТ:** http://nifflas.ni2.se/

NightSky не имела права провалиться. Ее делал Nifflas (Knytt, Within a Deep Forest), а он для инди-сообщества – фигура масштаба Джонатана Блоу (Jonathan Blow, автор Braid). Вдобавок, в разработке участвовал Дайсуке Амайя (Daisuke Amaya), создатель Cave Story, которая повлияла – не будем мелочиться – на все инди-игры сразу.

Это авторская игра, Nifflas здесь чувствуется моментально: минимализм в оформлении, красивейшая эмбиентная музыка и необыкновенное чувство уюта. Knytt был ближе не к Flashback и Metroid, а к сказкам Туве Янссон. NightSky передает те же ощущения. Мы управляем шариком, который катается по руинам, пещерам и заводам. Из-за неумения прыгать порой приходится решать несложные физические головоломки: делать импровизированные мосты из досок, закидывать ямы ящиками, кататься на вагонетках. Иногда играть в пинбол самим собой. В некоторых зонах у шарика появляются полезные умения: быстро разгонять-ся, липнуть к поверхностям, плевать на гравитацию.

NightSky никогда не подкидывает сложных задач, все понятно либо сразу, либо через десять секунд. По большому счету, это не платформер, и тем более не пазл – это прогулка-медитация, игра и терапия одновременно. Шарик катится слева направо, мы разглядываем декорации, периодически разбираемся, как пройти дальше, и так по кругу.

Эта игра – хрупкая конструкция. Добавьте в NightSky глупые ачивменты, и все развалится, все ощущения, которые она передает, испарятся. Nifflas обладает потрясающим чутьем: он знает, когда должна зазвучать музыка, когда стоит подкинуть игроку головоломку, а когда отпустить погулять. NightSky состоит из череды правильных впечатлений.

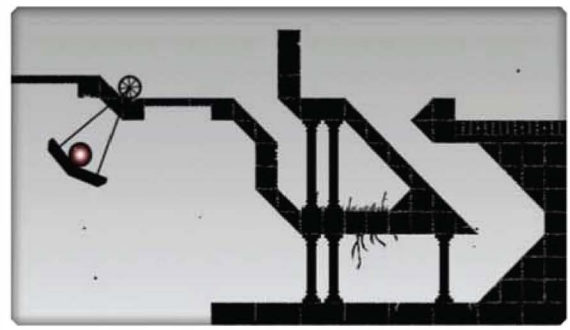
Knytt и Within a Deep Forest были оформлены как единая история: один мир, никаких экранов загрузки, беспрерывное действие. У NightSky все наоборот: игра разбита на уровни, которые больше похожи на череду маленьких эпизодов в единых декорациях. Такая фрагментарность – главный минус игры: ей сложно привязать к себе игрока. Если Knytt был рассказом, то NightSky – твиттер.

К счастью, это единственная осечка, которую допустил Nifflas. В остальном NightSky прекрасна. Пожалуй, 2011 год начался даже слишком оптимистично для независимых игр.

Nifflas уже работает над следующим проектом – платформером The Great Work. И он очень похож на Knytt. ■

МУЗЫКА NIGHTSKY

Nifflas умеет выбирать композиторов для своих игр. Музыку NightSky написал Крис Шларб (Chris Schlarb), никому не известный и при этом одаренный музыкант. На его странице (http://schlarb.bandcamp.com/) есть три альбома, в которых он аккуратно соединяет фолк, джаз и эмбиент – и в итоге получаются композиции невероятной силы.



Порой на уровнях встречаются совершенно чужеродные элементы – и выглядят там гармонично.

Чтобы остановить розового монстра, придется хорошо покликать.

CLICKR В БРАУЗЕРЕ

По адресу http://clickr.kr/flash/ находится флэш-версия Clickr. В ней всего один режим (похожий на Bejeweled Blitz), но он не на шутку увлекает. Отличный способ познакомиться с механикой игры.

CLICKR

03

ВЕРТИСЬ

РАЗРАБОТЧИК: Ntreev **ИНТЕРНЕТ:** http://www.clickr.kr/

Отличать пазлы друг от друга все сложнее. Clickr – это местами Bubble Breaker (механика), местами Zoo Keeper (эстетика) и, конечно, Bejeweled, у которого игра стащила кучу мелочей.

Есть поле, которое можно крутить, на нем – разноцветные квадратные блоки. Жмем на блок, он исчезает, столбик падает вниз и затаскивает на поле новый элемент. Чтобы получать очки, надо формировать большие блоки, два на два. Еще есть звезды, которые прикидываются любым цветом, и бесполезные серые квадраты, которые нельзя просто удалить – сначала из них надо слепить тот самый большой блок.

А дальше Clickr повторяет за недавней Bejeweled 3 и понемногу двигает акценты от режима к режиму. Сначала открыт только один – Puzzle. Наберите 100 очков за 60 секунд. Сделайте комбо из 20 связок. Первое время это весело, но потом игра предлагает набрать 200 очков, сделать 40 комбо и далее по нарастающей, совсем без фантазии. Скучно.

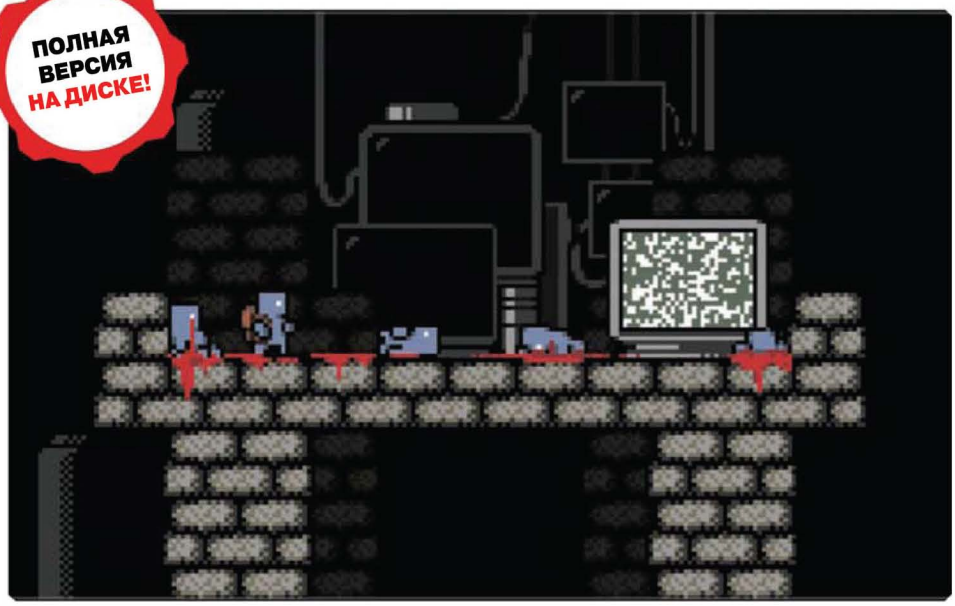
Веселье начинается в Battle. Над полем стоят две базы, которые насылают друг на друга монстров. Жизнерадостные кубики (да, такие здесь монстры) дерутся друг с другом, а потом идут крушить базу. Одна из них – наша. И чем больше блоков мы убираем с поля, чем длиннее делаем комбо, тем крупнее наши монстры. Каждая партия – это где-то две минуты напряжения и паники, но редко где так радует итоговая победа.

И еще два режима: Push и IQ. Первый очень похож на Battle, только вместо разборок в квадратном Токио здесь надо столкнуть на противника все разноцветные кирпичи: убрал на поле зеленый блок – зеленый кирпич пододвинулся к сопернику, и так до победы. IQ – совсем другой. Это набор головоломок: надо очистить каждый уровень, но сначала понять, как это сделать, – порой здесь все очень запутано.

ГЛАВНЫЙ НЕДОСТАТОК ИГРЫ В ТОМ, ЧТО ЕЕ НЕ СДЕЛАЛИ В POPCAP GAMES.

Сравнения с Bejeweled в начале не случайны, в этом жанре каждый смотрит на главного. И вот в чем проблема: команда Ntreev смогла практически полностью скопировать режим Blitz (включая механику Last Hurrah), но не смогла сбалансировать соотношение между ролью навыков игрока и случайностью. Как только дело доходит до чего-то более тонкого, нежели простое клонирование, Clickr проваливается. По большому счету, главный недостаток игры в том, что ее не сделали в PopCap Games. Clickr – красивый, интересный и, несмотря на все заимствования, во многом оригинальный пазл. Но если вы его пропустите, ничего страшного не произойдет. ■

Без 60-секундного режима уже не обходится ни один пазл.



Все эти тела – наш герой из разных пространств и эпох.

ХОДИТЬ ПО ПОТОЛКУ

Независимые игры любят ставить все с ног на голову, и в этом suteF ничем не удивляет. Тем, кому игры не хватило, стоит сначала сыграть в первую часть серии – Fetus, это десять интересных минут. Другая игра – VVVVVV, один из лучших платформеров прошлого года, герой которого не прыгает, но умеет переворачивать гравитацию. Серия Shift немного отличается – в этих флэш-пазлах воздух превращается в землю и наоборот. И, наконец, те, кому suteF понравился своим диким миром, порадуются платформеру Psychosomnium от шведа по имени Cactus – эта игра такая же странная и непонятная.

SUTEF

04

ЗАПИСКИ СУМАСШЕДШЕГО

РАЗРАБОТЧИК: Тед Лотербах (Ted Lauterbach) **ИНТЕРНЕТ:** http://rottentater.com/sutef/

В конце 2009-го Тед Лотербах (Ted Lauterbach) сделал Fetus – небольшой пазл-платформер для конкурса «Minimal», который проводил сайт GameJolt. Игра была простой, длилась десять минут и заканчивалась, не успев увлечь. Вместе с этим, у Fetus было все, чтобы стать важной инди-игрой. Тед это понимал, перевернул название и спустя год выпустил suteF. Это все тот же Fetus, только в этот раз игра реализовала свой потенциал.

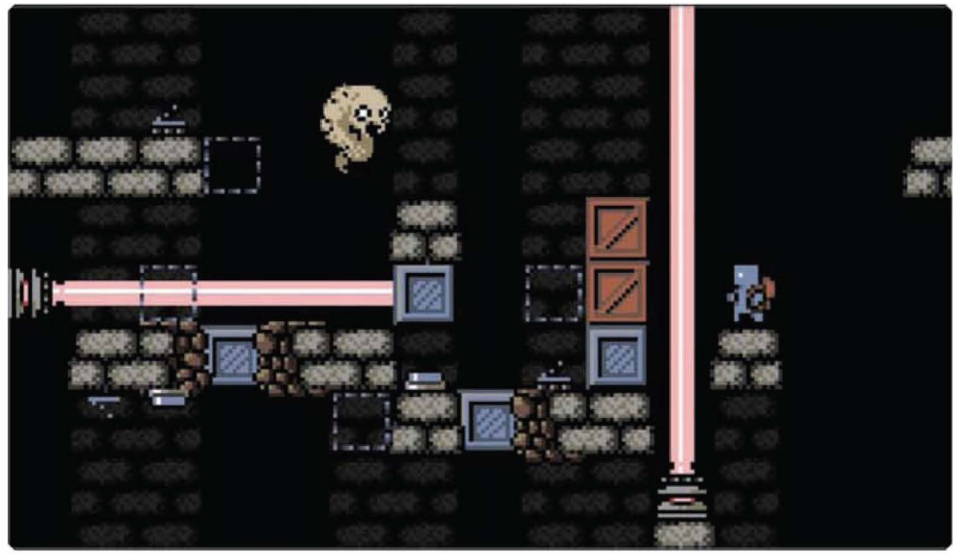
Неподготовленный игрок встретит suteF фразой «что это за...». Наш герой Арамас (Aramas) попал в мир Бездны (Abyss) и очень хочет оттуда выбраться. Он путешествует по системе телевизоров-телепортов в поисках Фетуса – гигантского летающего зародыша-урода, который здесь самый главный и которого Арамас хочет убить. Потом начинается сдвиг пространственно-временного континуума, выясняется, что от уровня к уровню мы путешествуем во времени, в некоторых мирах Фетус уже мертв, в других мы встречаемся с собой в прошлом, а иногда и с собственной душой. Короче говоря, сюжет suteF запутался сам в себе, а конец игры оставляет еще больше вопросов, нежели начало. И не думайте, что вам хоть как-то помогут разъяснения Теда в своем блоге.

Главное, что suteF работает и без фоновой истории. Это очень хорошая игра, которая ломает пару стереотипов. Мы привыкли, что платформер – это когда слева направо, с монетками, грибами и черепахами и обязательно с принцессой в конце; suteF смотрит на пространство иначе: здесь мы уходим с экрана вправо и сразу же вылезаем слева, проваливаемся вниз и тут же падаем сверху. Похоже на платформеры начала 80-х, но это еще не все. На уровнях расставлены переключатели гравитации, так что половину игры мы будем бегать по потолку. Арамас прыгает только вертикально вверх, но у него есть крюк, с помощью которого можно притягиваться к стенам или таскать ящики. Одним словом, волшебство: suteF взял простые и избитые элементы других игр, соединил их, и получилось свежо и глубоко.

Здесь очень мало уровней, где решение лежит на поверхности, но – и это удивительно – тот самый бредовый сюжет заставляет прорываться вглубь игры, чтобы узнать, что же случилось дальше и чем это все закончится. А ответы на сложные головоломки всегда можно подсмотреть на YouTube.

И, да, читатели блога IndieGames.com (самого крупного в сфере инди) признали suteF самым лучшим пазлом 2010 года. Лучшей рекомендации к ознакомлению и не придумаешь.

Когда Фетус уже близко, головоломки становятся совсем дикими.

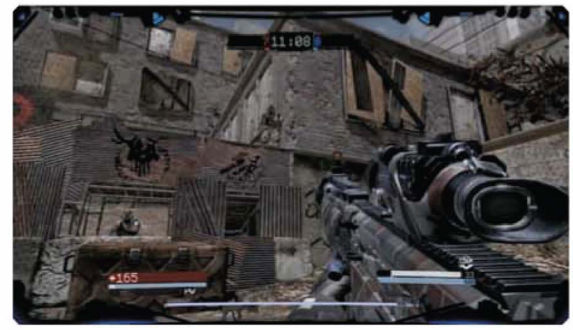


БЕСПЛАТНЫЕ ИГРЫ

ПОПЫТКА НОМЕР ДВА

В РАЗРАБОТКЕ СИКВЕЛ ШУТЕРА BLACKLIGHT: TANGO DOWN

В прошлом году компания Zombie Studios выпустила многопользовательский шутер Blacklight: Tango Down, изначально заявленный как ответ Modern Warfare 2 по цене в пятнадцать долларов. Хорошей игры у разработчиков, мягко говоря, не получилось: критики безжалостно влепили проекту низкие оценки («РС ИГРЫ» выставили заслуженные пять с половиной баллов), а игровые сервера как пустовали, так и пустуют до сих пор. Однако в Zombie Studios не отчаялись и решили исправить все ошибки в сиквеле. Маркетинговая политика этих разработчиков нисколько не меняется, главной особенностью снова заявлена цена: «Blacklight 2 станет даже дешевле первой части, то есть вовсе бесплатной». Первоначально показалось, что сиквел окажется free 2 play версией оригинальной Blacklight, но в Zombie Studios настаивают на обратном: «Мы готовим новые карты, новые режимы игры, новый арсенал. Это будет именно что полноценное продолжение, а не просто бесплатный вариант старой игры». Впрочем, на альтернативу той же Modern Warfare 2 все равно надежды как не было раньше, нет и сейчас. А если авторы проекта все свое внимание уделят не игровому балансу, а магазину, в котором арсенал мощного оружия будет стоить примерно столько же, сколько стоила вся Tango Down, с сиквелом приключится та же история, что и с первой частью. Дата выхода игры пока неизвестна. ■



Графика игры если изменится, то не сильно. Впрочем, даже по меркам больших игр Blacklight: Tango Down выглядит неплохо.

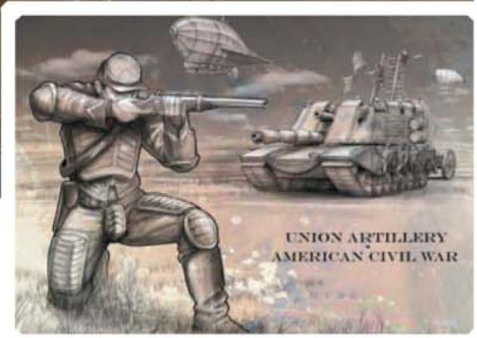
Полный список нововведений разработчики обещают опубликовать позднее. Пока известно, что сиквел получит несколько новых режимов игры, карты и оружие.

ЧЕТЫРЕ ЛУЧШЕ ЧЕМ ОДИН

ТРИ НОВЫХ ПРОЕКТА ОТ PARADOX INTERACTIVE

В прошлом сентябре Paradox Interactive объявила о своих планах инвестировать деньги в индустрию условно-бесплатных онлайновых игр и зарегистрировала сервис (хотя, скорее, канал цифровой дистрибуции) Paradox Connect, похожий на отечественный ресурс ZZima.com. До недавнего времени в планах Paradox значился выпуск только одной free 2 play игры, Dreamlords Resurrection – это новая версия популярной MMORPG Dreamlords. Но, как стало известно в прошлом месяце, будет выпущено еще, как минимум, три разных проекта: MMORPG с продвинутой системой крафтинга под названием Salem, где в случае смерти героя игрок будет вынужден начать игру сначала, гибрид многопользовательского шутера и стратегии Gettysburg: Armored про альтернативную историю гражданской войны в США и браузерная карточная игра Hearts of Iron: The Card Game. Все проекты запущены в производство в соответствии с новой политикой компании: работать для проверенной временем хардкорной аудитории. Сложно сказать, к чему приведут начинания Paradox, но в издательстве настроены более чем оптимистично и надеются привнести в сферу бесплатных онлайновых игр нечто новое. ■

Dreamlords Resurrection – один из первых анонсов Paradox Interactive, и на эту игру возлагаются особые надежды.



Информации о новых проектах издательства почти нет, приходится довольствоваться скупыми пресс-релизами и артами. Ждем закрытого бета-тестирования.

ВОЛЬНЫЙ СУПЕРГЕРОЙ

CHAMPIONS ONLINE СТАЛА БЕСПЛАТНОЙ

Весь прошлый год Cryptic Studios говорила о необходимости перевести Champions Online на гибридную модель оплаты, и наконец это произошло. Издатель надеется на существенный рост числа пользователей.

В Champions Online по понятным причинам нет лицензированных персонажей, но менее супергеройской игра от этого не стала: стараниями пользователей на улицах виртуального города можно встретить демона в украшенном какими-то египетскими узорами костюме древнеримского гладиатора. А еще героя, похожего на Робота-полицейского.

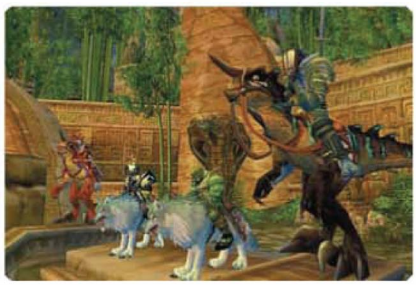
Пока Sony Online Entertainment отмечала успешный запуск новой супергеройской игры DC Universe Online, Cryptic Studios перевела один из своих главных проектов, Champions Online, на условно-бесплатную модель распространения. С 25 января игра работает в режиме free 2 play: подписчики получили Gold-аккаунты с неограниченным доступом ко всему игровому контенту, для остальных же пользователей, кто бесплатно скачал игру, заработал внутриигровой магазин, где можно купить все то, что не доступно в бесплатной версии. Champions Online – отнюдь не первый онлайновый проект, использующий гибридный механизм оплаты. По схожей модели распространяются еще несколько популярных западных MMORPG – например, Dungeons and Dragons Online и «Властелин Колец Онлайн». Cryptic Studios также издает MMORPG по мотивам популярного телесериала «Звездный путь» – Star Trek Online. Несмотря на многочисленные слухи о скором переходе этого проекта в режим free 2 play, издатель сообщил, что в ближайшее время компания не планирует даже частично отказываться от подписки. ■

MMOG НА 5 МИЛЛИАРДОВ

РЫНОК ОНЛАЙНОВЫХ ИГР В КИТАЕ ВЫРОС НА 26%

Онлайновая игровая индустрия в Китае почти полностью состоит из условно-бесплатных игр. Примерно такая же ситуация в Южной Корее и еще ряде азиатских стран. Как правило, китайские компании не выпускали свои проекты на западный рынок, но, похоже, в прошлом году ситуация начала меняться. Согласно данным Генеральной администрации по прессе и публикациям КНР (General Administration of Press and Publication), 34 китайские компании выпустили в других странах 82 разные игры. Однако темпы роста самого онлайнового рынка замедлились, даже несмотря на то, что общий оборот составил 5 миллиардов долларов, и этот показатель превосходит прошлогодний на 26%. В 2006 году объем рынка увеличился аж на 73,5%. Впрочем, это вовсе не означает, что в Китае перестают выпускать одинаковые, клонированные онлайновые игры – совсем наоборот. Тем не менее, новых компаний на рынке появляется все меньше, и очень может быть, что в этой стране займутся разработкой сложных, интересных и, главное, необычных условно-бесплатных проектов. ■

Perfect World – одна из самых часто копируемых китайских игр. Сами разработчики выпустили, как минимум, еще две очень похожих игры.



В прошлом под разными нелепыми предлогами в КНР пытались запретить выпуск World of Warcraft.

Такими темпами «Властелин Колец Онлайн» может стать одной из самых успешных бесплатных онлайновых игр.

«ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ ОНЛАЙН» СТАЛА ПРИБЫЛЬНЕЕ

В скором времени даже самые громкие многопользовательские игры, за исключением разве что World of Warcraft, перейдут на условно-бесплатную модель распространения. Дело в том, что любители онлайновых игр с куда большим удовольствием играют именно во free 2 play проекты. Цифры это подтверждают: например, как только «Властелин Колец Онлайн» стала условно-бесплатной, она начала приносить в три раза больше прибыли. Количество игроков тоже возросло – правда, не уточняется, на сколько именно. ■

В марте или апреле состоится возвращение легендарного шутера, вышедшего аж в 2003 году. Увы, подробности проекта хранятся в тайне.

ОБЪЯВЛЕНА ДАТА ВЫХОДА PLANETSIDE NEXT

Фанаты эпохального онлайнового шутера PlanetSide от Sony Online Entertainment могут откупоривать шампанское; издатель наконец объявил о примерной дате выхода долгожданного сиквела. PlanetSide Next выйдет не раньше конца первого квартала и не позднее начала второго квартала этого года, то есть в конце марта или в начале апреля. SOE не торопится с релизом игры для того, чтобы избежать конкуренции. Для издательства сиквел PlanetSide – важный проект, поэтому необходимо минимизировать риски. ■

ИГРАТЬ!

ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ ОНЛАЙН
www.lotro-russia.com

CHAMPIONS ONLINE
www.champions-online.com/f2p

DUNGEONS AND DRAGONS ONLINE
www.ddo.com

Автор:
Александр Трифонов

BATTLEFIELD PLAY4FREE

НАКОПИТЬ НА СВД

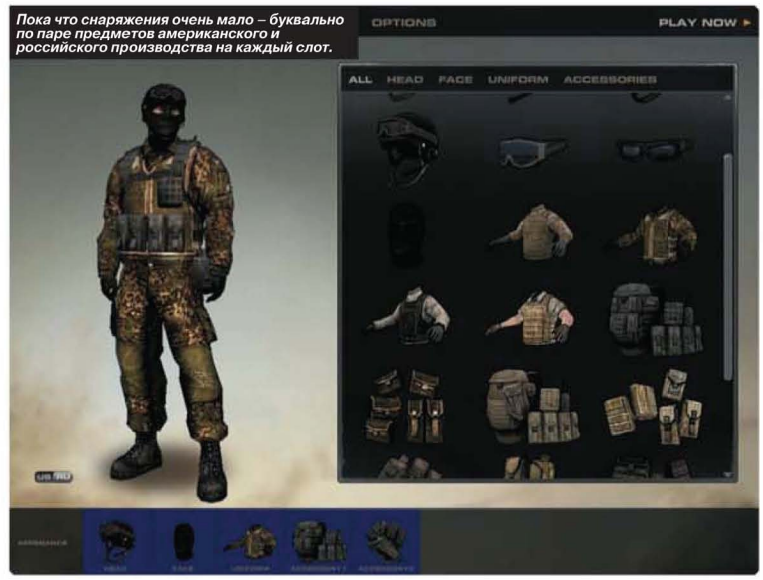
- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** DICE
- **ИНТЕРНЕТ:** battlefield.play4free.com
- **ПОХОЖЕ НА:** Battlefield 2, Battlefield Heroes
- **ТЕКУЩИЙ СТАТУС:** закрытый бета-тест
- **ОБЪЕМ КЛИЕНТА:** 980 Мб

В последнем патче вариантов внешности прибавилось, но кого-то другого, кроме типичного морпеха, создать все равно не получится.

Electronic Arts уже ставила эксперимент по внедрению условно-бесплатной модели в сериал Battlefield: мультяшная Heroes запустилась еще в 2008 году и особой любви у игроков не снискала. Отсутствие какой-либо разрушаемости, несбалансированные навыки персонажей, непривычная система монетизации – на тот момент многопользовательские шутеры все еще не воспринимались аудиторией в ином формате, чем несколько матчей вечером. Прокачка персонажа? Покупка оружия в ограниченное пользование? Как это, зачем? Но прошло немного времени, и многочисленные азиатские ММО-шутеры, успешно стартовавшие у себя на родине, добрались до западных игроков, а без ролевых составляющих не обходится ни один новый многопользовательский блокбастер.

Тут-то и стала понятна упреждающая политика EA – застолбить за собой место в новом сегменте рынка. И если Heroes – проба сил, первый блин, то с Battlefield Play4Free компания собирается бороться за любителей «серьезных» FPS: как говорит главный дизайнер обоих проектов Джеймс Солт, мультяшный стиль и «казуальность» Heroes вызвали больше всего недовольства у аудитории, а вовсе не необходимость платить за пулемет получше.

Вход в игру производится через сайт, на котором действует единая система учетных записей, общая для всех проектов издательства и цифрового магазина EA Store. Здесь же, еще не запуская клиент (он скачивается и обновляется автоматически), нуж-



Пока что снаряжения очень мало – буквально по паре предметов американского и российского производства на каждый слот.

На этот небоскреб нельзя забраться иначе, кроме как спрыгнув с пролетающего вертолета, но вражеского снайпера это не остановило. А вот пуля в голову – да.

но заниматься созданием и удалением персонажей. Классы стандартные – штурмовик, медик, инженер, скаут (от выбора зависят доступные герою снаряжение и умения), настройка же внешности пока находится в зачаточном состоянии, хотя в патчах регулярно добавляют новые бороды и прически. Впрочем, лица вашего персонажа все равно никто не увидит, поскольку уже в самой игре можно зайти в раздел «снаряжение» и подобрать ему новый шлем, очки или маску (это только из того, что надевается на голову) – хватало бы «кредитов». Эти виртуальные деньги предстоит зарабатывать во время матчей, и выдаются они за всякие полезные для команды действия, будь то убийство врагов, захват флагов или подрыв техники. За хэдшоты, упокоение противников, которые одновременно пытаются пристрелить вас, или, наоборот, попадание на предельной дальности, полагаются бонусы. Помимо нового камуфляжа или ранца для вашего бойца, кредиты тратятся еще и на покупку оружия – оно необязательно лучше по характеристикам, чем доступное по умолчанию, но зато покажет ваши успехи в онлайновых баталиях – ведь для покупки, скажем, снайперской винтовки в вечное пользование придется успешно сыграть с десяток матчей. Можно, конечно, приобрести обновку только на один день, но это явно не выбор профессионалов.

Наконец, ролевая система: за наносимый врагам урон, лечение товарищей и другие действия персонаж зарабатывает опыт и растет в звании. С повышением ранга можно изучить какое-нибудь новое умение: научиться управлять истребителями, использовать гранаты или, например, не получать урона, спрыгивая с большей высоты, чем обычно. В отличие от Heroes, где разница в несколько уровней имела большое значение, здесь «прокачка» не так критична: если у вас все хорошо с реакцией и глазомером, то приведете команду к победе даже при первом заходе в игру.

А что, собственно, сами матчи? Если вкратце – упрощенная версия Battlefield 2. Если знакомство с сериалом для вас началось с Bad Company 2, поясню – разрушать на уровнях ничего нельзя, а из режимов доступен только захват контрольных точек в формате 16x16. Да и графика, прямо скажем, тут примерно на уровне 2005 года – зато и требования к железу демократичны, достаточно видеокарты позапрошлого поколения.

Арен для баталий пока что доступно всего две: «Карканд» (небольшой ближневосточный город) и добавившаяся буквально на днях «Оман» – гигантский уровень, на котором тестерам наконец-то дали полетать на вертолетах и истребителях. Пока пользователи осваиваются с новой техникой, в сражениях творится полный хаос: над головой проносятся туда-сюда и таранят друг друга самолеты, эфир переполнен сообщениями о вражеских танках и БМП, вдалеке постоянно что-то взрывается, о какой-то командной игре говорить не приходится – каждый воюет, как придется.

С другой стороны, пока что Battlefield Play4Free на очень ранней стадии, а планов у разработчиков множество. Так, судя по картам, можно ожидать появления и других обновленных уровней из Battlefield 2 или замечательного «командирского» интерфейса оттуда же – глядишь, и бардака в боях поубавится. Открытое бета-тестирование должно начаться уже очень скоро, но и в закрытую бету попасть не сложно, достаточно оставить заявку на сайте. Увидимся на поле боя! ■

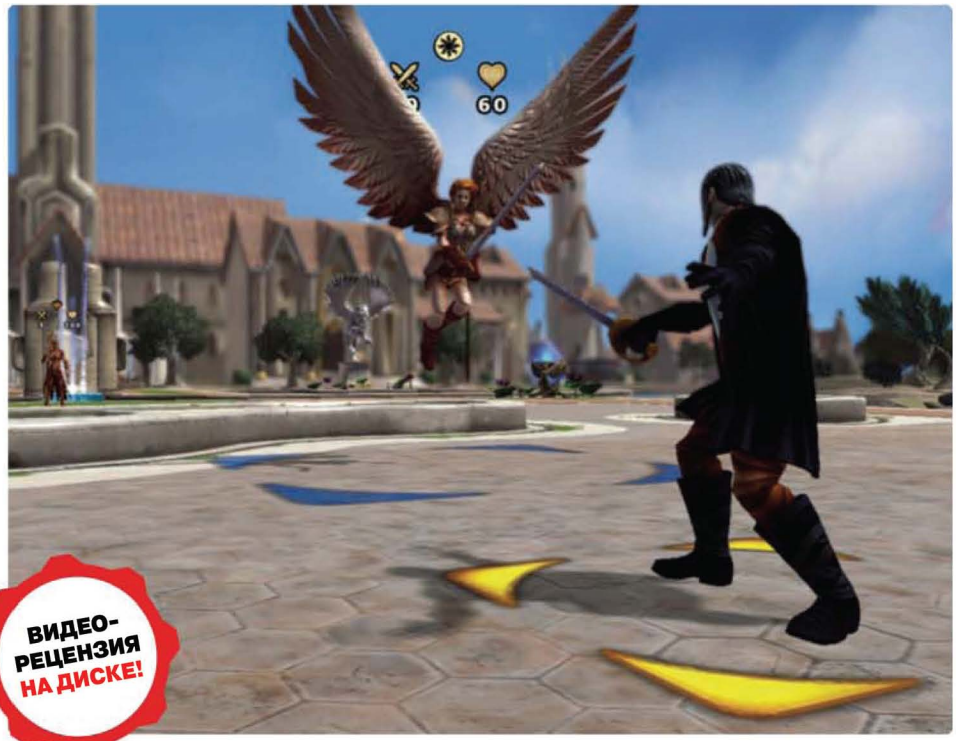
СВД уступает по наносимому урону доступной по умолчанию M24, зато из нее можно сделать десять выстрелов без перезарядки.

УПРОЩЕННАЯ (И БЕСПЛАТНАЯ!) ВЕРСИЯ BATTLEFIELD 2. РАЗРУШАТЬ НА УРОВНЯХ НИЧЕГО НЕЛЬЗЯ, А ИЗ РЕЖИМОВ ПОКА ДОСТУПЕН ТОЛЬКО ЗАХВАТ ТОЧЕК В ФОРМАТЕ 16X16 ИГРОКОВ.

В ЧЕМ ПОДВОХ

Главный вопрос к любому условно-бесплатному проекту – каким образом игроков все же заставят раскошелиться. На текущем этапе в BFPlay4Free ввод реальных денег не доступен, но уже сейчас в интерфейсе можно увидеть «золотые кредиты» – в отличие от зарабатываемых в сражениях «серебряных», их явно предстоит покупать. По аналогии с Heroes можно предположить, что цены на предметы в «золотых» будут гораздо меньше, а особо редкие образцы вооружения и аксессуары и вовсе будут доступны только «донаторам». Кстати, сейчас за обычные кредиты можно приобрести умножители получаемого опыта и «серебра» – хотя в типичных условно-бесплатных проектах подобные бонусы доступны только за «реал». Будем надеяться, так оно и останется после коммерческого релиза.

Автор:
Дмитрий Веселов



ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

КАК НАЧАТЬ ИГРАТЬ?

Чтобы установить игру, вам понадобится около двух гигабайт на диске C:. Изменить направление на D:, E: или хотя бы в другую папку невозможно. Регистрация очень простая, придется всего лишь подтвердить возраст, указать почту и придумать уникальный никнейм – игра запустится и предложит создать мага. Выбирайте цвет его специализации неторопливо и с умом, он определит вашу стартовую колоду и стиль игры. Изменить цвет после регистрации игра не позволяет.

MAGIC: THE GATHERING – TACTICS

ЭКРАНИЗАЦИЯ КАРТОЧНОЙ ИГРЫ

- **ЖАНР:** Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Sony Online Entertainment
- **РАЗРАБОТЧИК:** Sony Online Entertainment
- **ИНТЕРНЕТ:** www.magicthegatheringtactics.com

Собственно говоря, смешать карточную игру и пошаговую стратегию, конечно же, странная, но не самая новая идея на свете. Еще семь лет назад Konami ставила похожие эксперименты в Metal Gear Acid на PSP. Но команда Кодзимы придумывала свои колоды специально для проекта. Magic The Gathering: Tactics во многом копирует оригинал.

Фанаты моментально узнают знакомые названия. Lighting bolt, Oakenform, Pacifism, еще несколько десятков других – все они работают тут точно так же, как в классике. Остальные заклинания и монстры не переписаны у «настолки», но сделаны очень похоже – Sony не стала изобретать велосипед. Любопытно, что одновременно с этим Tactics страшно отличается от обычной Magic The Gathering.

Вместо деревянного стола с круглыми следами от бутылок пива – квадратное поле боя. Вместо пачки картонок, некоторые из которых игроки ценят, как девственность, – пиксели монстров. Tactics делает со старой игрой примерно то же, что Питер Джексон с «Властелином колец». Она превращает статичные абзацы текста с картинками в сказочное и «живое» полотно. Этот гибрид, как минимум, интересен. С одной стороны, совсем как в настольной игре тут можно возиться с составлением колод и коллекционировать карты. С другой: каждое существо, попавшее на поле из колоды, становится монстром, который ходит по клеточкам, как в Heroes of Might & Magic V.

Идея должна была сделать обычный геймплей Magic The Gathering чуть менее абстрактным, а заодно добавить «теплую ламповость» пошаговых стратегий. Но вышло ли?

Не совсем. Сначала может показаться, что игру сразила обычная болезнь free-2-play – глухая жадность разработчиков. Бесплатная часть Tactics очень мала – небольшой отрезок одиночной кампании, стартовая колода карт. За все остальное игра просит денег. Хочется еще сингла? Вот вам дополнительные главы кампании, по пять долларов за пять миссий. В вашей колоде не хватает стрелков? Пожалуй-

В магии зеленых повсюду кленовые листья. Как будто они канадцы.

По стандартам MtG, у игры замечательный арт.

ста, бустер из десяти случайных карт за 4 доллара.

Сингл не стоит своих денег, вы платите 20 «хмурых Вашингтонов» за 20 матчей с неинтересным компьютерным врагом. Игра пытается продать их как цельную историю, однако весь сюжет сводится к нескольким абзацам текста. Наверное, денег стоит тот пафос, с которым его зачитывают между унылыми миссиями.

Но в игре хороший мультиплеер. Автоматический подбор противников находит врага за секунды: в Сети хватает как новичков, так и титанов, желающих подраться. И пусть формально участие в этой мясорубке бесплатно, совсем без вложений и тут обойтись не получится. Соваться в Tactics без денег так же бесполезно, как в стрип-бар.

За радость победы нужно платить, и если вы захотите сделать из стартовой колоды конкурентоспособную, придется покупать новые карты. К счастью, их продают не только в пачках бустеров. В игре есть аукцион, где каждый игрок может торговать виртуальным картоном: потратив там всего 10-20 настоящих долларов, несложно превратить стартовую колоду в достойное оружие борьбы. Не так уж много для хорошего мультиплеера (конечно, если вы не из тех, кто по религиозным убеждениям не платит за игры), так что проблема Tactics совсем не в жадности разработчиков. Проблема в балансе между карточной и пошаговой механиками игры.

Новые правила боя, по которым игроки доказывают друг другу свое генетическое превосходство и стратегический талант, привели к тому, что победа в матче не так сильно зависит от персональной удачи, как раньше. Если генератор случайных чисел набил вашу руку бесполезными картами, вы почти всегда сможете убежать за угол, компенсируя маневрами волю Фортуны.

Кроме прочего, исчезли карты «земель». В настольном варианте они смешивались с заклинаниями и существами, игроки «покупали» на них ману. Но в Tactics мана генерируется автоматически, так что здесь не случается битв, где один из игроков проигрывает только потому, что достал из колоды слишком много «земель».

С другой стороны, кажется, что их убрали, не только желая сделать игру «стратегичнее». Есть подозрение, что бои также хотели ускорить.

Больших монстров в бою иногда удобно использовать как стены.

Дело в том, что механика Tactics сильно уступает по скорости классической «настолке». Представьте себе Magic The Gathering, где вам нужно не только прибить волшебника врага, но и догнать его своей карточной армией, убегающего, защищающегося, на столе между круглыми следами от бутылок пива.

Это не так весело, как звучит. Да, в Tactics чаще побеждают более талантливые, а не самые удачливые игроки, но за это заплатили азартом. Матчи стали длиннее и муднее по сравнению с оригиналом. Фанаты классики будут ругаться.

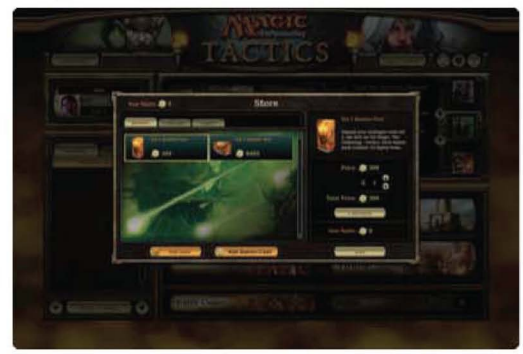
И, между прочим, любители пошаговых стратегий тоже найдут повод другой. Самое неприятное – игра сильно ограничивает тактики, выдавая на старте всего одну колоду. Чтобы попробовать в деле еще одну, придется или зарегистрировать другого мага, или потратить неприятное количество денег. Держать двух волшебников на одном аккаунте в игре нельзя.

Magic The Gathering – Tactics это интересный, но не очень удачный эксперимент и типичный пример того, что асфальтом хороших идей можно выложить шоссе в 9-й круг ада. По отдельности Heroes of Might & Magic V и классическая настольная Magic The Gathering лучше гибрида. Наверное, это значит, что мутант обречен. ■

СОВАТЬСЯ В TACTICS БЕЗ ДЕНЕГ ТАК ЖЕ БЕСПОЛЕЗНО, КАК В СТРИП-БАР.

ЗА ЧТО НУЖНО ПЛАТИТЬ?

Каждый игрок бесплатно получает стартовую колоду из 40 карт, один учебный уровень и первую главу одиночной кампании – пять маленьких миссий. На их прохождение уйдет примерно два часа, отсюда можно будет уйти в мультиплеер или приобрести еще одну главу из пяти кусков. Кроме того, игра откроет доступ к «ежедневной миссии», это местный аналог скирмиша. Его нельзя настраивать, но условия и предысторию каждые 24 часа изменяют.



Жутко серьезное выражение лица для такого слабого юнита.

Съезд анонимных алкоголиков на гей-параде.

Автор:
Иван Сапров

ВОЙНЫ ИМПЕРИЙ

СУПЕРСОВРЕМЕННАЯ БРАУЗЕРНАЯ MMORTS

- **РАЗРАБОТЧИК:** SnailGame
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Mental Games
- **ЖАНР:** MMORTS
- **ИНТЕРНЕТ:** emgame.ru

Когда разработчики свою новую игру представляют как смесь Civilization и Age of Empires, задаешься вопросом: а не преувеличивают ли? Когда же выясняется, что этот проект еще и браузерный, сомнения усиливаются. Однако «Войны Империй» – тот редкий случай, когда кричащие сравнения более чем уместны.

Поскольку проект онлайновый, начинается все с регистрации на официальном сайте и выбора одной из четырех цивилизаций (Рим, Египет, Персия и Китай). Скачивать ничего не нужно, все происходит прямо в браузере, а главная же цель игры в том, чтобы построить свою собственную империю, привести ее к экономическому и политическому расцвету и добиться военного триумфа. В какой конкретно части выбранной цивилизации будет располагаться новое поселение и какое название носить, решится в том же меню.

КРАСИВАЯ ВОЙНА

В сравнении с типичными брауэерными MMORTS визуальная составляющая «Войн Империй» находится на высоте. Да что там – картинка тут вполне на уровне полноценных двухмерных стратегий начала прошлого десятилетия. Поставь рядом скриншоты, например, знаменитых «Казаков», и не скажешь, что одна из игр прекрасно работает в окне Internet Explorer. Причем на высоком уровне в «Войнах Империй» проработаны не только природа и здания – то же самое относится к юнитам и различным визуальным эффектам.

По игровому процессу «Войны Империй» до боли похожи, собственно, на те самые Civilization и Age of Empires: из маленького захолустья с двумя административными зданиями и ужасающе бедной на вид хижиной ваш город развивается в мощный экономический и военный центр.

Путь к Империи лежит через четыре эпохи: первобытность, «Темные Времена», феодализм и средневековье. От текущей эпохи зависит научно-технический прогресс города и внешний вид зданий и юнитов. Наблюдать за сменой эпох особенно увлекательно – город преображается на глазах (первобытные деревянные постройки с рваными тканевыми настилами вместо нормальных крыш сменяются величественными и мощными каменными сооружениями), то же самое происходит с армией. Шагнуть в новое время можно, повышая уровень ключевых сооружений – таких как, казармы и управы, но для этого понадобятся ресурсы (а также прокачка главного героя и активная торговля). Ресурсы добываются несколькими способами: самый простой – выполнять задания верховного правителя (например, Юлия Цезаря у римлян). Добросовестная служба щедро вознаграждается, но это только на первых порах, дальше на помощь рассчитывать не придется. Альтернативный вариант – грабить соседние города или самостоятельно добывать ресурсы под городскими стенами для продажи.

Несмотря на то что мы строим свою собственную Империю, начальство у нас все-таки будет. К примеру у, Цезарь – перво е время он снабжает нас ресурсами и дает различные поручения.

Для перехода из одной эпохи в другую необходимо соблюсти ряд требований. Что именно нужно сделать, ясно из специального меню.

Места, пригодные для добычи ресурсов, заранее определены, словно в какой-нибудь Stronghold.

На мировой карте отображаются соседние Империи, потенциальные враги или союзники. Другие игроки уже успели возвести свои храмы, нашему же градоначальнику такая возможность пока недоступна.

В БОЙ ИДУТ НЕ ТОЛЬКО СТАРИКИ

Конечно, развивать свой город нужно не только для получения новых возможностей, но и чтобы увеличить шансы в бою с противниками. Схватки происходят в реальном времени, управление отрядами осуществляется напрямую, как в традиционной RTS. Осада городов – пожалуй, самое интересное в «Войнах Империй»: во-первых, она предполагает игру вместе с союзниками (отлично работает система гильдий), а во-вторых, именно в походах на неприятельскую Империю проявляется ваш талант полководца. Юнитов на выбор много, благодаря чему в кровавых битвах можно использовать самые разные тактики, в зависимости от степени боевой готовности вражеского государства. Можно попытаться организовать блицкриг, отправив на захват города множество быстрых, но плохо вооруженных пехотинцев, а можно устроить полноценный штурм с использованием катапульт и тяжелых меченосцев. На тактику боя повлияет и выбор изначальный цивилизации, у каждого народа свои преимущества и специальные войска.

Схватки бывают нескольких видов: один на один, командные против компьютера, команда на команду. Можно разграбить определенный город и забрать себе честно завоеванные ресурсы. Можно просто атаковать кого попало, как Мамай, – и, если сражаешься не с живым игроком, при этом даже необязательно лично руководить боевыми действиями. Когда условный враг слишком слаб и у него нет шансов на победу, управление лучше всего передать компьютеру – чтобы не тратить время зря.

ОБНОВЛЕННАЯ ИМПЕРИЯ

Одновременно с выходом журнала должен появиться патч, добавляющий в игру аукцион, локацию «Врата Славы», постройку «Памятник герою», новых монстров «Стражи времени» (они сильнее обыкновенных монстров, однако, победив их, есть возможность получить уникальный артефакт), новые города для захвата. Кроме того, за проведенное в онлайне время будут начисляться различные бонусы в виде ресурсов и добавится функция просмотра боя – например, можно будет увидеть «прямую трансляцию» штурма столицы, если не участвуешь в нем сам.

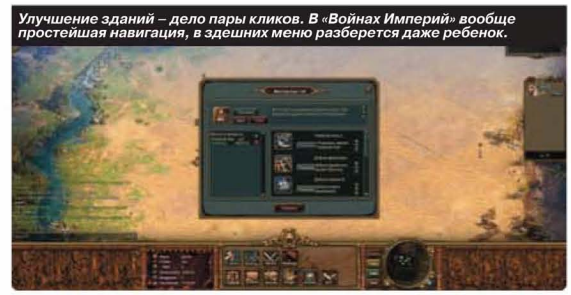
А вот чтобы распространять свое имперское влияние, придется возводить на подконтрольных территориях религиозные учреждения и захватить таким образом власть над торговыми перевалами. Торговля, кстати, играет важную роль в игровом процессе: успешный предприниматель, который с помощью жрецов завладеет торговыми перевалами, получит серьезное конкурентное преимущество и сильно облегчит существование своей империи (предметы для продажи собирают герои в виде дани с захваченных земель).

Возможностей в «Войнах Империй» очень много, но в освоении игра проста. Новых игроков обучает Император, и потом он же направляет на необходимые задания, без которых дальнейшее развитие невозможно. Общение с ним происходит в личном рабочем кабинете, оттуда же ведутся все политические дела.

Для управления собственным городом есть специальная городская карта; здесь строим новые здания и улучшаем существующие. Добыча ресурсов, в том числе охота (воевода вместе с армией послушно выдвигается в сторону скопления компьютерных врагов и добросовестно их убивает), осуществляется через карту окрестностей, а на карте мира можно найти логова монстров, которые зачищать могут три героя одновременно.

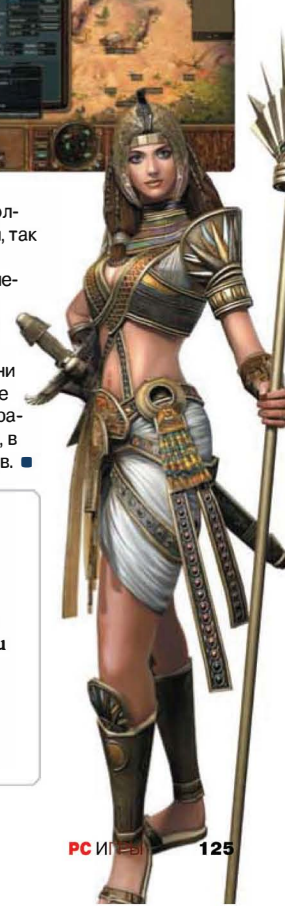
«Войны Империй» совсем не похожа на типичную браузерную MMORTS, это игра совсем другого калибра, близкая к полноценным стратегиям – как графикой, так и геймплеем.

Строительство лагерей (после вступления в альянс), меняющаяся лояльность населения и ваша собственная слава – мелочей, сильно влияющих на игровой процесс, десятки, и все они делают игру гораздо привлекательнее многих других MMORTS. А в жанре браузерных стратегий у «Войн Империй», в общем-то, нет достойных конкурентов. ■


Улучшение зданий – дело пары кликов. В «Войнах Империй» вообще простейшая навигация, в здешних меню разберется даже ребенок.

Помимо войск, можно нанимать героев, выдавать им специальное оружие и повышать уровни.

Графика честно поражает. Напомним, игра работает в браузере и не требует установки клиента.



ВВЕДИ КОД – ПОЛУЧИ ПОДАРОК!

PC4vF-F5kL

1. Если вы еще не являетесь игроком – зарегистрируйтесь на сайте emgame.ru Если у вас уже есть учетная запись – переходите ко второму пункту.
2. Ввести логин и пароль
3. Зайти в «Личный кабинет»
Внимание! Код активен до 31.03.2011!

Автор:
Егор Антоненков

Вулкан на заднем плане уже готов к извержению – осталось забросить в жерло еще одного аборигена.

Один из самых веселых способов жертвоприношения – перевернуть все вверх дном.

POCKET GOD

БУДЬ ДОБРЫМ

РАЗРАБОТЧИК: Bolt Creative и Frima Studio **ИНТЕРНЕТ:** apps.facebook.com/pocketgod/

История Pocket God выдает название игры – она пришла с айфонов. Два года назад Bolt Creative сделали карманную безделушку, где игрок-бог бил туземцев молниями и выбрасывал их в море к акулам. Мобильный Pocket God – скорее не игра, а игрушка, похожая на старые флэшки про метание топора в Бритни Спирс. Такое быстро надоедает, но Bolt Creative регулярно обновляют Pocket God, так что безнаказанные развлечения до сих пор интересны.

Frima Studio превратили глупую и веселую погремушку в глупую и веселую социальную игру для «Фейсбука». У нас есть остров, его обитатели и бог, который любит жертвоприношения. Жизнерадостные дикари ходят в набедренных повязках, которые постоянно спадают, периодически капризничают и совершенно не подозревают, что с ними произойдет через пару мгновений. Берем одного из них за шкирку и кидаем в воду – эффективно, но скучно. Куда лучше пригнать к острову черную тучу и устроить грозу.

Мы выполняем простые (и немного садистские) задания и получаем опыт и деньги, на которые покупаем новые игрушки. Например, вулкан (кидаем троих дикарей в жерло и любуемся извержением).

Увлекаться наказаниями нельзя – людишки должны любить своего бога. Когда показатель преданности (devotion) равен нулю, мы перестаем получать опыт. Откладываем кнут, достаем пряник: на те же деньги покупаем не акулу, а холодильник с коктейлями и кокосовую пальму. Туземцы радостно напиваются и наедаются, после чего начинают всячески выражать нам свое уважение. Мы скармливаем их гигантскому цветку.

Pocket God развивается по спирали: мы то дарим дикарям подарки, то всячески пинаем их, но с каждым уровнем все разнообразнее и веселее. Как и многие социальные игры, она не спешит и постоянно намекает, что тот, кто сделает небольшой перевод по PayPal, получит все и сразу. Это неплохой вариант, но Pocket God отлично идет и без внешних вложений. Они просто не понадобятся тому, кто играет в нее короткими партиями по десять минут. Зашел, скинул пару аборигенов в море и вернулся к повседневным делам.

Пока что игра не так разнообразна, как ее вариант для айфона, но это дело времени – чтобы стать гигантом, мобильный Pocket God развивался больше года. К тому же у версии для «Фейсбука» уже есть просто-таки неоспоримое преимущество: здесь можно поселить на остров ваших друзей, если они тоже играют в Pocket God. Достать из холодильника коктейль. Накормить кокосом. А потом запихнуть их в этот самый холодильник и заморозить. ■

ТУЗЕМЦЫ ВСЯЧЕСКИ ВЫРАЖАЮТ НАМ СВОЕ УВАЖЕНИЕ. МЫ СКАРМЛИВАЕМ ИХ ГИГАНТСКОМУ ЦВЕТКУ.

6 номеров **564 руб.**
13 номеров **1105 руб.**

6 номеров **785 руб.**
12 номеров **1420 руб.**

6 номеров **1110 руб.**
12 номеров **2016 руб.**

6 номеров **810 руб.**
12 номеров **1470 руб.**

6 номеров **1260 руб.**
12 номеров **2200 руб.**

6 номеров **1260 руб.**
12 номеров **2310 руб.**

6 номеров **900 руб.**
12 номеров **1720 руб.**

6 номеров **1300 руб.**
12 номеров **2300 руб.**

ПОДПИШИСЬ!

shop.glc.ru

ВЫГОДА + ГАРАНТИЯ

Редакционная подписка без посредников – это гарантия получения важного для Вас журнала и экономия до 40% от розничной цены в киоске

8-800-200-3-999

6 номеров **1130 руб.**
12 номеров **2060 руб.**

6 номеров **890 руб.**
12 номеров **1630 руб.**

6 номеров **630 руб.**
12 номеров **1130 руб.**

6 номеров **765 руб.**
12 номеров **1380 руб.**

6 номеров **960 руб.**
12 номеров **1740 руб.**

6 номеров **1300 руб.**
12 номеров **2300 руб.**

3 номера **630 руб.**
6 номеров **1140 руб.**

6 номеров **1260 руб.**
12 номеров **2200 руб.**

6 номеров **2205 руб.**
12 номеров **3890 руб.**

6 номеров **2150 руб.**
12 номеров **3930 руб.**

6 номеров **2178 руб.**
12 номеров **3960 руб.**

(game)land
МЕДИА ДЛЯ ЭНТУЗИАСТОВ

Автор:
Иван Сапров

MASSIVE FAIL?

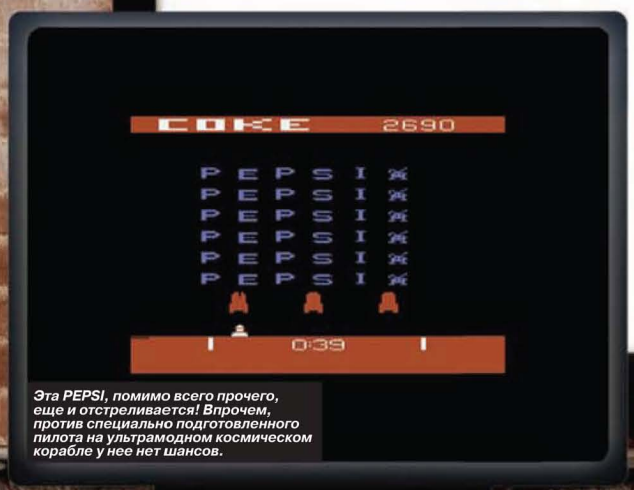
РЕКЛАМА В ИГРАХ, И ЧТО СЕЙЧАС С НЕЙ ПРОИСХОДИТ

НЕДАВНО КОРПОРАЦИЯ MICROSOFT ОБЪЯВИЛА О ЗАКРЫТИИ КУПЛЕННОГО В 2006 ГОДУ АГЕНТСТВА MASSIVE INCORPORATED, КОТОРОЕ СПЕЦИАЛИЗИРОВАЛОСЬ НА РЕКЛАМЕ В ИГРАХ. «НАДЕЖДЫ НЕ ОПРАВДАЛИСЬ», – КОММЕНТИРУЕТ MICROSOFT, ВЛОЖИВШАЯ В ИГРОВУЮ РЕКЛАМУ, ПО РАЗНЫМ ДАННЫМ, ОТ 200 ДО 400 МИЛЛИОНОВ ДОЛЛАРОВ. «PC ИГРЫ» ПОПЫТАЛИСЬ РАЗОБРАТЬСЯ, ПОЧЕМУ РЕКЛАМА И ПРОДАКТ ПЛЕЙСМЕНТ В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ СТРЕМИТЕЛЬНО ТЕРЯЮТ ПОПУЛЯРНОСТЬ.

В романе 1872 года «Вокруг света за 80 дней» (Around The World In 80 Days) рекламировались транспортные компании; в комиксах и мультсериале «Моряк Попай» (Popeye the Sailor) – шпинат; в игре Lunar Lander – ресторан быстрого питания McDonald's. Кажется, что это парадокс, но маркетинговой технологии продакт плейсмент («скрытой рекламе») почти сто тридцать лет, а ее эффективность оспаривают до сих пор – особенно когда речь заходит об играх.

МИСТЕР ПЛЕЙСМЕНТ

В далеком 1969 году в свет вышла прекрасная Lunar Lander – это, если кто не в курсе, текстовый (!) симулятор пилота лунохода. Игра так сильно понравилась компании Digital Equipment Corporation, что та даже выступила спонсором в разработке ее графической версии, которая появилась в 1973 году. На одном из уровней в обновленной Lunar Lander требовалось путем нажатия кнопок высадиться на Луну. Если все манипуляции проделать безошибочно, астронавт покинет свою «посудину», ступив на поверхность спутника Земли... войдет в находящийся поблизости «Макдоналдс», купит там «Биг Мак» и довольный отправится назад – изучать небесное тело. Если напортачить, на экране выскочит надпись: «поздравляем, вы уничтожили единственный «Макдоналдс»



Эта PEPSI, помимо всего прочего, еще и отстреливается! Впрочем, против специально подготовленного пилота на ультрамодном космическом корабле у нее нет шансов.

От обилия конфет натурально кружится голова. А ведь это всего лишь один-единственный кадр.

на Луне!». Анонимный автор, разработавший программу, в свое время клялся, что никакая это не реклама, а всего лишь шутка («я так люблю фастфуд, что...») – правда это или нет теперь, в общем-то, неважно. Интересно другое: «Макдоналдс» – это, видимо, первое появление реально существующего бренда в компьютерной игре. Шесть лет спустя, в 1979-м, мир увидел еще один пример рекламы внутри игры, когда программист Скотт Адамс (Scott Adams) проанонсировал грядущий проект Pirate Adventure в своем текстовом квесте Adventureland. Однако коротенькое рекламное сообщение из сотни символов, явно утопающее в мегабайтах остального текста, едва ли сравнится с маркетинговым ходом, который через какое-то время проделала компания Pepsi. Так, в 1983 году в Америке появились аркадные автоматы (немного, всего 125 штук) со специальной версией Space Invaders, где в экстравагантном виде содержалась реклама Pepsi. В этой Space Invaders, во-первых, не было классических врагов-инопланетян – сражаться приходилось с латинскими языковыми символами P – E – P – S – I, бороздящими просторы виртуального космоса именно в этом порядке. Во-вторых, в том финале вместо архаичной надписи «you win» всплывал ее маркетинговый аналог «coke wins», который, словом, тоже намекал. Примеру одного из крупнейших промышленных гигантов последовали и другие торговые фирмы, в итоге в восьмидесятые число так называемых «рекламных игр», или advergames, выросло с нуля до нескольких штук (Kool-Aid Man, Chase the Chuck Wagon and Johnson & Johnson's Tooth Protector – вот неполный список). В маркетинговом плане, правда, с гениальностью Space Invaders не смогла сравниться ни одна из них.

В 1988 году на провокационный ход Pepsi среагировал ее главный конкурент Coca-Cola, которая договорилась с компанией Tecmo о том, чтобы включить в игру Ninja Gaiden рекламные щиты с изображением своего напитка. В это время для самой Pepsi Space Invaders оказалась чем-то вроде пробы пера: десять лет спустя, в 1993, компания вместе с разработчиками из Virgin Interactive запустила проект, перевернувший бизнес внутриигровой рекламы, – Cool Spot. Герой Cool Spot, если кто не в курсе, – очеловеченное красное пятно (да, с руками, ногами и в стильных черных очках), фирменный логотип 7 Up (есть на каждой бутылке, только без частей тела). В американской версии игры бутылка 7 Up даже присутствовала в главном меню, а вот из европейского варианта ее вырезали – дело в том, что на территории Старого Света официальным логотипом компании уже десять лет как являлся другой рисованный персонаж, парень Fido Dido. Ломать годами строящуюся брендовую маркетинговую политику в Pepsi не стали.

ЛИХИЕ ДЕВЯНОСТЫЕ

Пока маркетологи Pepsi и Coca-Cola осваивали принципиально новую для себя нишу, их коллеги из других промышленных компаний тоже не плевали в потолок – они пытались не отставать. За несколько месяцев до выхода Cool Spot, в 1992 году, в продажу поступила аркада Zool, первые три уровня которой буквально заполнены логотипами конфеты Chupa Chups, да и самими леденцами – они спокойно росли или висели в воздухе на заднем плане, пока герой воевал с какими-то пришель-

В 1992 ГОДУ В ПРОДАЖУ ПОСТУПИЛА АРКАДА ZOOL, ПЕРВЫЕ ТРИ УРОВНЯ КОТОРОЙ БЫЛИ БУКВАЛЬНО ЗАПОЛНЕНЫ ЛОГОТИПАМИ КОНФЕТЫ CHUPA CHUPS И САМИМИ ЛЕДЕНЦАМИ – ОНИ ВИСЕЛИ В ВОЗДУХЕ НА ЗАДНЕМ ПЛАНЕ.

Под старость лет Солид Снейк стал любителем продукции Apple. Удивительно, как Sony это допустила.

Иногда игры используют и для обыкновенной рекламы на ТВ: так Солид Снейк стал рекламировать напиток Regain в Японии.

цами. По этому поводу сильнее остальных возмутилась пресса, отмечая, что игра-то на самом деле хорошая, но леденцы на начальных этапах – это что-то из области плохого маркетинга. Годом раньше на прилавках появилась игра James Pond Robocod: там на одном из уровней приходилось сражаться с пингвинами, которые в то время были логотипом бисквитов фирмы McVities Penguin, а в качестве финального босса все там же выступил огромный шоколадный батончик. По информации журнала PC Gamer, после выхода игры James Pond Robocod бисквиты McVities Penguin на какое-то время впервые за много лет стали лидерами в шоколадной отрасли, оставив позади своих главных конкурентов, – батончики KitKat.

Но если в восьмидесятые и начале девяностых реклама в играх, за редким исключением, носила несколько инфантильный характер, то в 1994 году, с выходом первой игры в серии FIFA, она трансформировалась в чудовищной силы маркетинговый инструмент. В свою новую на тот момент игру люди из EA Sports добавили нормальные рекламные растяжки, которые постоянно размещаются по краям стадионов в реальной жизни – как правило, для спонсоров. Таким вот «спонсором» в FIFA стала, например, компания Adidas. Ничего, казалось бы, оригинального, однако с этого момента все и началось: реклама в спортивных симуляторах, реклама в гоночных играх, реклама в файтингах. Однако наравне с примитивными способами донести свой бренд до играющей аудитории, рекламисты продолжали придумывать и оригинальные: например, в Crazy Taxi 1999 года (где, напомним, играть нужно было обычным таксистом) пассажиры просили подвести их до магазинов Levi's, фастфудов KFC (в России – «Ростикс KFC») и Pizza Hut. В PSP-версии Crazy Taxi, которая вышла в 2007, все эти заведения были к тому же и отлично прорисованы.

Российские игровые компании тоже старались не отставать от зарубежных и начали включать в свои игры различную рекламу. Один из первых случаев такой рекламы был зафиксирован в 2001 году, когда вышла «Сафари Биатлон» (мы даже не хотим рассказывать, что это) – там на специальных щитах и растяжках присутствовали логотипы «Страны Игр», сайта eStart.ru, а также анонс стратегии Parkan, которая только готовилась к своему появлению на свет. Дальше все эти маркетинговые технологии развивались по точно такой же схеме, как и на Западе – рекламу, в основном, вставляли в гонки (спортивных симуляторов у нас просто не делают), причем в космических количествах. В случае с аркадной гонкой «Адреналин 2: Час Пик» издательство «1С» и вовсе умудрилось заполучить «МегаФон» в качестве официального спонсора. Выделяется на этом фоне дикая акция от «Корбины Телеком», которая профинансировала появление своего офиса в качестве игрового уровня в проекте «Дневной дозор» – по этому офису там, естественно, расклеены плакаты с логотипами. Скрытая реклама есть даже в игре S.T.A.L.K.E.R. – там герой игры регулярно пьет украинский энергетик Нон-стоп от компании «Новые продукты». В «Сталкере» присутствуют также компьютеры ASUS, об этом с производителем «железа» договорилось издательство THQ. Много рекламы было и в играх Lada Racing Club, «Полный привод».

ПОСЛЕ ВЫХОДА ИГРЫ JAMES POND ROBOCOD БИСКВИТЫ MCVITIES PENGUIN ВПЕРВЫЕ ЗА МНОГО ЛЕТ СТАЛИ ЛИДЕРАМИ В ШОКОЛАДНОЙ ОТРАСЛИ, ОСТАВИВ ПОЗАДИ СВОИХ ГЛАВНЫХ КОНКУРЕНТОВ, – БАТОНЧИКИ KITKAT.

Chase the Chuck Wagon and Johnson – ровесница той особенной Space Invaders, ее создание проспонсировала компания Purina (филиал Nestle), выпускающая корм для домашних животных. Игра стала частью продвижения на рынок собачьей еды из серии Chuck Wagon.

В британской версии Cool Spot Таблетка серфит по обыкновенной зеленой бутылке без логотипа 7 Up.

Я ТАКАЯ РАЗНАЯ

За тридцать лет существования реклама в играх пережила несколько серьезных трансформаций и в итоге разделилась на три разные категории: advergames, product placement и dynamic in-game advertising.

Advergames – это игры вроде Cool Spot, которые делаются только ради рекламы в них определенного бренда. В восьмидесятые, когда создание игр, по нынешним, разумеется, меркам, стоило сущие копейки, advergames являлись главным маркетинговым инструментом, связанным с электронными развлечениями; сегодня же, когда разработка нормальной игры стоит несколько миллионов долларов, такого рода проекты популярностью не пользуются. Все ныне существующие advergames, в большинстве своем, делаются небольшими командами и на примитивной технологии – это, к примеру, flash-игры. Распространяются они бесплатно, играть в них можно прямо в окне браузера или в социальной сети. Крутого геймплея там не встретишь, и это очевидно: разработчикам приходится делать advergames в максимально сжатые сроки, да так, чтоб в итоге вышло подешевле. Advergames очень любят кинопрокатчики, которые считают своим долгом приурочить к выходу очередного блокбастера какую-нибудь простенькую браузерную игру: так было, например, в случае с выходом последнего «Человека-паука».

Product placement, в отличие от advergames, в теории не должен отвлекать геймера от геймплея, это «скрытая реклама», которая органично вплетается в виртуальный мир и лишний раз о себе не напоминает. Технологии размещения product placement в играх почти такие же, как в кино: персонажи общаются по мобильным телефонам определенной компании, пользуются компьютерами определенной компании, пьют напитки и предпочитают еду определенных компаний. К примеру, в Metal Gear Solid 4 у Солида Снейка был свой собственный iPod, а все персонажи

РЕКЛАМА В КНИГАХ

Product placement в книгах встречается не реже, чем в кино, и первым на этом поприще считается Жюль Верн, который за скромную подачку от спонсоров заставил героя своего романа «Вокруг света за 80 дней» пользоваться услугами конкретных транспортных компаний. Сумма контракта неизвестна. Моду на новый вид рекламы подхватили и остальные авторы, в итоге почти в каждом литературном произведении, начиная с 20-го века, можно встретить упоминания товарных брендов – джинсы Levi's в романе «Белые зубы», паста Lacalut в «The Телках», продукты фирмы «Продукты питания» (тут нет ошибки) в книжках Донцовой. У продакт плейсмента в книгах всего один, но серьезный недостаток, отпугивающий многих рекламодателей, несмотря на ворох очевидных достоинств. Товар в литературном произведении невозможно изобразить, его можно только описать словами. Для нас с вами в этом нет ничего плохого, а то иначе все герои, ну, к примеру, Стивена Кинга ездили бы на машинах марки Ford, а в экстренных случаях, спасаясь от маньяков, звонили бы в полицию со своих блестящих айфонов.

LACALUT®

PRODUCT PLACEMENT НЕ ДОЛЖЕН ОТВЛЕКАТЬ ОТ ГЕЙМПЛЕЯ, ЭТО «СКРЫТАЯ РЕКЛАМА», КОТОРАЯ ОРГАНИЧНО ВПЛЕТАЕТСЯ В ВИРТУАЛЬНЫЙ МИР.

От остальных avdergames Cool Spot отличает восхитительное качество: игра являлась отличным и конкурентоспособным платформером – сегодня на столь высоком уровне «рекламные игры» уже не делаются. Слишком затратно.

Кричащая надпись говорит сама за себя: «Один из самых шоколадных бисквитов в мире».

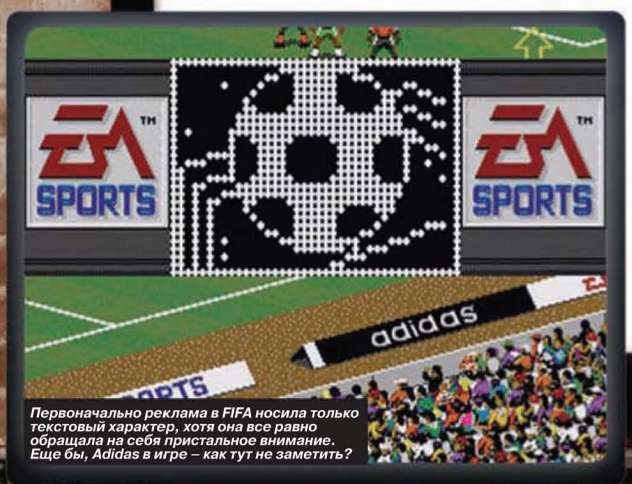
РЕКЛАМА В КИНО

Точно неизвестно, является ли пропаганда консервированного шпината в мультфильмах «Моряк Попай» ранним проявлением product placement, или авторы образа отважного мужичка в капитанской фуражке просто отъявленные вегетарианцы, которые жить не могут без растительности в качестве пищи. В современном обществе принято считать, что все-таки является. В любом случае, своей бешеной популярностью в 30-е годы того века шпинат по гроб жизни обязан моряку. Позже эстафету у Попая перехватил Джеймс Бонд, который променял машины Aston Martin на BMW только потому, что соответствующий автоконцерн заплатил продюсерам фильмов около 3 миллионов долларов – немыслимые по тем временам деньги. Вот еще один пример из той же оперы: в фильме «Инопланетянин» герой угощал своего внеземного гостя шоколадными конфетами Reese's Pieces от компании Hershey – после премьеры фильма их продажи выросли на 60 с лишним процентов. Product placement также перекочевал и в телесериалы, причем здесь у специалистов гораздо больше возможностей для творчества, ведь если целый фильм на продвижении бренда не построить (хотя авторам «Назад в будущее» это удалось – даже дети знают, что Марти МакФлай носит только Calvin Klein, а машина времени – это «Делориан»), то эпизод сериала – вполне. В одной из серий «Друзей», к примеру, героиня все положенные по хронометражу 20 минут пыталась вспомнить рецепт очень вкусных бабушкиных печений. Бабушка француженка, ее зовут Нёстлэ. Рецепт разузнать так и не удалось, зато его в результате нашли на упаковке с продуктами Nestle.

там разговаривали по телефонам фирмы Sony Ericsson. Впоследствии product placement превратился в dynamic in-game advertising. Появившиеся в 2005 году рекламные агентства, специализирующиеся на развлекательной индустрии, в какой-то момент решили, что рекламу в игры можно вставлять в реальном времени в режиме online, учитывая при этом особенности самого геймера – например, место его проживания и пол. Таким образом, к использованию нового метода удастся привлечь не только транснациональные компании, но и региональные. Свои подводные камни, естественно, есть и здесь: так, в 2006 году Electronic Arts объявило о том, что в комплекте с Battlefield 2142 будет поставляться специальная программа, которая будет отсылать информацию о пользователе рекламному агентству, а то в ответ начнет загружать на его компьютер рекламу. В самой EA утверждали, что никаких личных данных их программа не крадет, она всего лишь отсылает информацию, запущена ли игра и какие рекламные сообщения были просмотрены. Но какой же вид рекламы популярен сегодня?

НЕСБЫВШИЕСЯ МЕЧТЫ

Сергей Елисеев, владелец компании Media Contact, которая успешно работает на рынке casual-игр, для одного профильного ресурса из серии «для разработчиков» пару лет назад написал статью о рекламе в играх. Мы решили связаться с ним и расспросить о состоянии отрасли в России сегодня. Разго-



Первоначально реклама в FIFA носила только текстовый характер, хотя она все равно обращала на себя пристальное внимание. Еще бы, Adidas в игре – как тут не заметить?

Чуть больше чем десять лет спустя в FIFA стали рекламироваться американские телеканалы, вещающие в высоком разрешении. Прогресс!

ИЗ ВИРТУАЛЬНОСТИ В РЕАЛЬНОСТЬ!

Знает история и случаи, когда бренд, наоборот, попадал из фильма или сериала в реальную жизнь. После коммерчески успешного проекта «Не родись красивой» одна отечественная компания открыла фирму одежды Zimaletto, в которой, по сюжету сериала, работала главная героиня. А производители пива давно мечтают заполучить себе бренд Duff, излюбленное пиво Гомера Симпсона – компания Fox, к счастью, использовать собственную торговую марку не разрешает, причем с очень интересной формулировкой: «Симпсонам это не понравилось бы». Но несколько брендов все же попали из вымышленного пространства в настоящую жизнь: Nestle выпускает конфеты Willie Wonka, которые названы в честь героя фильма «Чарли и шоколадная фабрика», также на прилавках можно найти конфеты Bertie Bott's, первоначально появившиеся в «Гарри Поттере». А после выхода фильма «Форест Гамп» открылась ресторанная сеть Bubba Gump Shrimp Co – в жизни ей владеет, конечно, не Том Хэнкс, но наверняка его отчаянный фанат.

вор вышел коротким, и вот почему: на вопрос, занимается ли сейчас Media Contact рекламой, Сергей ответил сухо – нет. И пояснил: «Это мертвое направление, да и применение product placement – тоже скорее единичные случаи в индустрии, чем массовое явление». Почему же оно мертвое, мы попытались выяснить у представителей рекламного агентства «Enter Media» – «первого и единственного в России специализированного агентства по размещению рекламы в компьютерных играх», о котором встречаются сотни упоминаний в Интернете (офис «Корбины» в «Дневном дозоре» – их заслуга). Запрашиваем данные, поисковик ссылается на сайт компании, который, оказывается, «закрыт по техническим причинам». Дурной знак. Находим их телефон, звоним. Отвечает грубый мужской голос: «Здравствуйте, рекламное агентство «Тотал Вью». Как это «Тотал Вью»? Нам нужно «Интер Медиа». Они переименовались? В ответ на нашу реакцию мужской голос на другом конце телефона недоумевает: «Интер, простите, что? Не слышал о таких... стоп, минуточку». Ждем. Переключают на «девушку Анастасию», которая любезно объясняет, что в прошлом «Тотал Вью» и «Интер Медиа» входили в один холдинг, но потом вторые отделились и куда-то переехали. Вполне возможно, что в арбитражный суд – на слушание дела о банкротстве. «Тотал Вью» рекламой в играх не занимается, а существует ли сейчас «Интер Медиа» или нет, Анастасия

«ЭТО МЕРТВОЕ НАПРАВЛЕНИЕ, ДА И ПРИМЕНЕНИЕ PRODUCT PLACEMENT – ТОЖЕ СКОРЕЕ ЕДИНИЧНЫЕ СЛУЧАИ В ИНДУСТРИИ, ЧЕМ МАССОВОЕ ЯВЛЕНИЕ».

В гонках Burnout традиционно много рекламы. Начиная от марки одежды Diesel...

...и заканчивая предвыборными плакатами Барака Обамы.

не знает. Но обещает выяснить. Пока люди работают, звоним в «1С» – рекламой в играх там занимается целое направление – ну, по крайней мере, раньше занималось. Отвечала за него Светлана Майорова. Светлана рассказывает, в общем-то, ожидаемые вещи: с играми она теперь практически не работает и рекламодателей для новых интерактивно-развлекательных проектов компании не ищет. По ее словам, причина заключается в том, что у «1С» просто нет подходящих для product placement игр. Хотя, как нам кажется, клиентов нет по другой причине – под сомнением эффективность самого метода, причем сомневаются именно рекламодатели. Сергей Елисеев в своей статье отмечал как раз отсутствие (или недостаточность) возможности адекватно выразить результат таких вот маркетинговых кампаний в экономических показателях, а это важно. Вспоминаем о «девушке Анастасии», перезваниваем. Она рассказывает, что «Интер Медиа» закрыли, причем с размытой формулировкой: «Для такой компании рынок пока не готов». Рынок, разумеется, отечественный. А готов ли западный?

МАССИВНАЯ ПОТЕРЯ

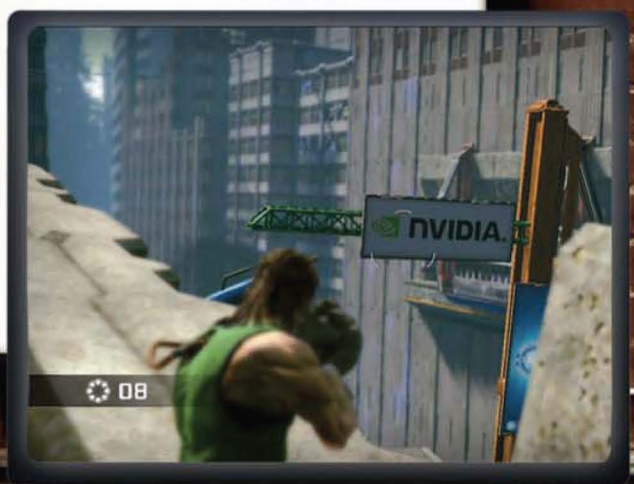
Закрытие Massive, послужившее поводом для этого материала, ясно говорит: не готов. Надежды действительно не оправдались: так, в 2006 году бывший вице-президент Massive Митч Дэвис (Mitch Davis) предсказывал, что за четыре года рынок in-game рекламы вырастет аж до двух миллиардов долларов, но столь головокружительные цифры остались только на бумагах да в бизнес-планах, реальные же объемы отрасли сегодня гораздо скромнее. Кроме того, в прошлом феврале сотрудничать с Massive прекратило издательство Electronic Arts, которое долгое время являлось основным клиентом рекламного агентства (в основном благодаря линейкам спортивных симуляторов). Теперь же EA решила заняться рекламным бизнесом самостоятельно. Есть и третье основание: с момента покупки Massive Inc. Microsoft запустила собственные игровые сети – Xbox Live и Windows Live. По мнению экспертов, это гораздо более привлекательные площадки для размещения рекламы, нежели внутриигровое пространство.

Похоже, что игры – не самый эффективный способ донести до масс рекламное сообщение: как говорят эксперты, в числе которых тот же Елисеев, когда речь заходит об in-game advertisement, сложно подсчитать эффективность, а в случае с динамической рекламой приходится идти на конфликт с пользователями, которые негативно настроены к установке дополнительного программного обеспечения, позволяющего отслеживать результаты деятельности маркетологов. Ненавидящие рекламу пользователи, к тому же, высказывали мнение, что, мол, какого это черта мы должны смотреть рекламу в играх, если они покупаются за наши собственные, и немалые, деньги?

Massive сейчас продается за смехотворную сумму, около 1 миллиона долларов, Microsoft уже обращалась и к своим конкурентам в лице IGA Worldwide, однако на момент написания этого материала покупатель так и не нашелся. Однако от рекламы геймерам все равно никуда не убежать: компаниям, заинтересованным в продвижении своих товаров, куда проще и быстрее взаимодействовать с геймерами в сетевых сервисах вроде Xbox Live, PlayStation Network или Steam. Массовая атака рекламы в них – вопрос времени. ■

В ПРОШЛОМ ФЕВРАЛЕ СОТРУДНИЧАТЬ С MASSIVE ПРЕКРАТИЛО ИЗДАТЕЛЬСТВО ELECTRONIC ARTS, КОТОРОЕ ДОЛГОЕ ВРЕМЯ ЯВЛЯЛОСЬ ОСНОВНЫМ КЛИЕНТОМ РЕКЛАМНОГО АГЕНТСТВА БЛАГОДАРЯ ЛИНЕЙКЕ СПОРТИВНЫХ СИМУЛЯТОРОВ.

Одна из самых запоминающихся рекламных сцен в современных играх: после такого Сэм Фишер просто обязан выбрать Axe в качестве любимого дезодоранта.



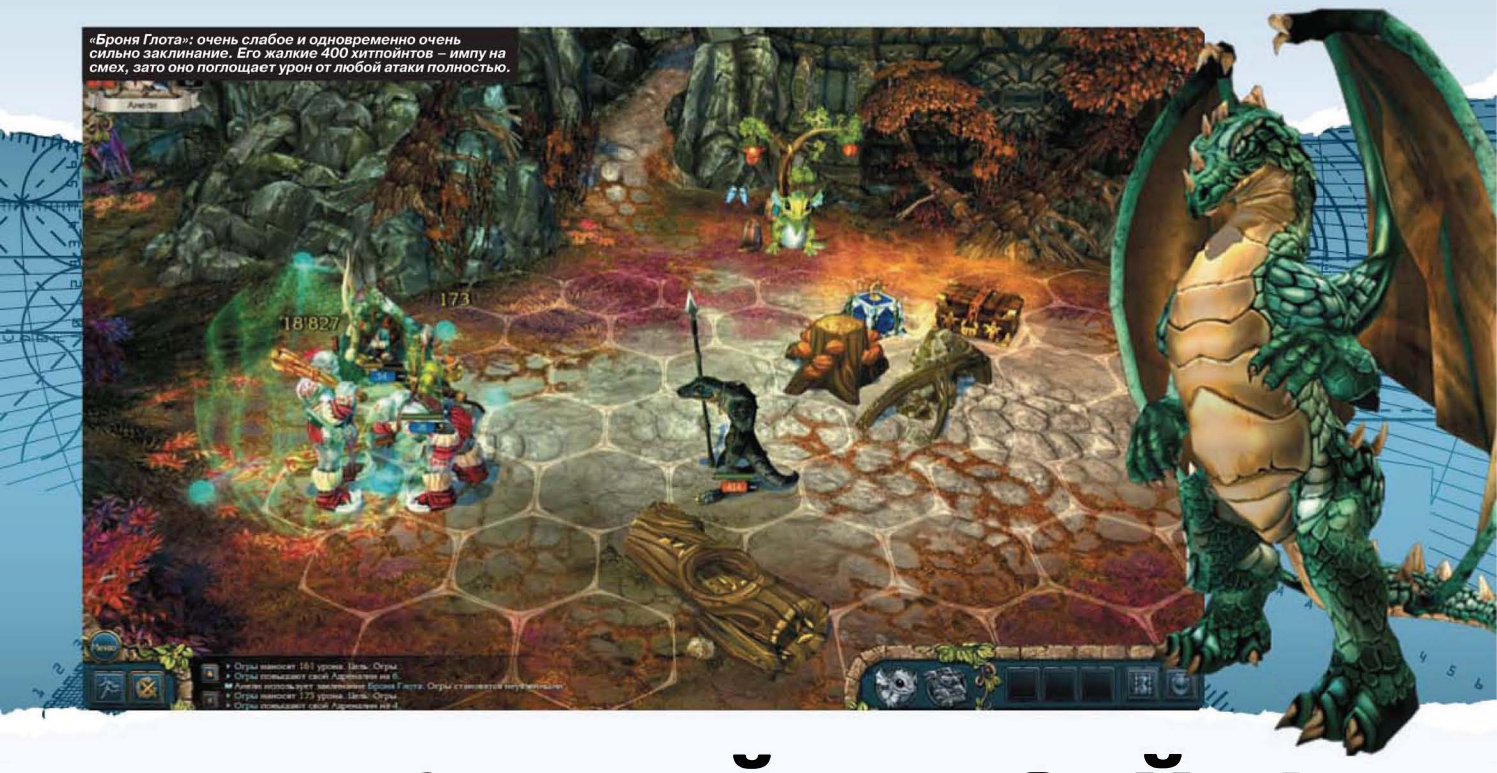
членов*

сообщество нового мужского телеканала

MAN TV МУЖСКАЯ ТЕРРИТОРИЯ

* По данным исследования TV Index Plus, Россия, население 4+ (TNS Россия), октябрь-декабрь 2010

Реклама



«Броня Глота»: очень слабое и одновременно очень сильно заклинание. Его жалкие 400 хитпойнтов – импу на смех, зато оно поглощает урон от любой атаки полностью.

УРОКИ ГЕЙМДИЗАЙНА ОТ KATAURI INTERACTIVE

УРОК СЕДЬМОЙ: ИГРОВОЙ БАЛАНС

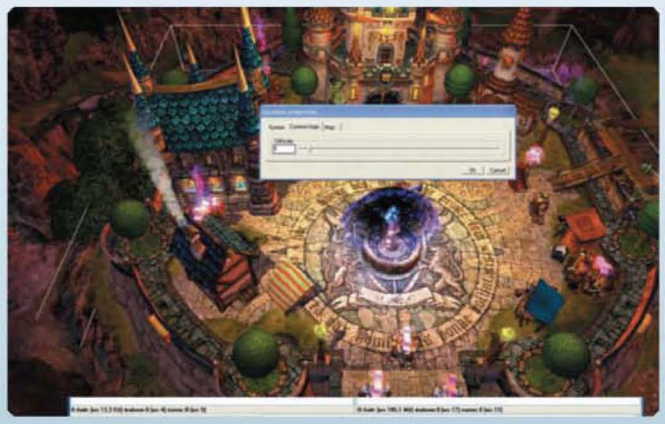
Для начала, давайте определимся, что такое баланс в игре и для чего он нужен. Лично я считаю игровым балансом такое сочетание параметров игрового мира, которое обеспечивает увлекательное прохождение игры до самого финала. Какая основная задача любой игры? Развлекать! Бросать игроку вызов и расставлять на его пути препятствия, которые он способен преодолеть, приложив для этого определенные усилия. Как быстро он пройдет, сколько удовольствия он получит и как часто при этом вспомнит имена разработчиков всуе – вот за все это и отвечает его величество баланс.

Существует множество параметров, манипулируя которыми, разработчик настраивает игровой баланс. Это далеко не только параметры монстров, оружия и прочие цифры, непосредственно задействованные в игровой механике. Есть и менее очевидные, но столь же важные вещи. Например, скорость перемещения игрока и охотящихся на него монстров. Замедлим игрока вдвое в какой-нибудь аркаде – вот вам сразу удвоение времени, которое нужно на прохождение. Или расстояние между врагами и призами, расставленными на карте. Сдвинул двух монстров так, чтобы их нельзя было уничтожить поодиночке, а коробку с патронами отодвинул подальше – все, баланс этого участка существенно изменился, но при этом все числовые параметры остались неизменны. Задача геймдизайнера – найти такое оптимальное сочетание всех этих параметров и свойств игрового мира, при котором игрок пройдет игру с удовольствием.

Вот эта цифра отвечает за сложность локации и за целую кучу параметров.

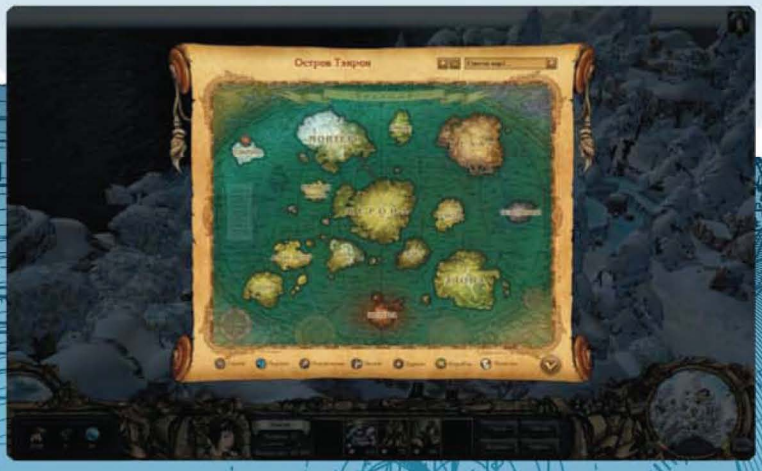
РАВНОВЕСИЕ

Каким должен быть идеальный баланс? Этого вам никто не скажет. Приведу простой пример. Наша студия известна вниманием к поддержке собственных игр, выпуском не самого малого числа патчей. И в каждом из них обязательно так или иначе правится баланс.
И это вовсе не потому, что в наших играх



Четыре уровня сложности должны удовлетворить любые запросы. Должны, но мало кто хочет играть на «легком», всем подавай «тяжелый», и чтобы выигрывать легко!

Автор: Иван Магазинников,
ведущий геймдизайнер «King's Bounty: Перекрестки миров»



Количество островов в игре взято не с потолка.

БАЛАНС ПРАВИТСЯ ПАТЧАМИ, ПОТОМУ ЧТО МЫ ПЫТАЕМСЯ ПРИСЛУШИВАТЬСЯ К МНЕНИЮ ИГРОКОВ. И КАЖДЫЙ РАЗ УБЕЖДАЕМСЯ, ЧТО ЗРЯ.

плохой баланс, а потому, что мы пытаемся прислушиваться к мнению игроков. И каждый раз убеждаемся, что зря. Выходит игра, и тут же появляются разнообразные отзывы. «Игра слишком сложная, я не могу пройти уровень!» – кричат одни. «Нубы! Я за два дня прошел и стер, никакого удовольствия от такой простой игры!» – отзываются вторые. И кто из них прав, кого нужно слушать? Открою секрет: правы все! Но и одновременно, как говорил один небезызвестный доктор, все врут. Как такое возможное? Очень просто.

Школьник Вася сбежал с уроков пораньше, чтобы поиграть в любимую игру. У него куча времени, сил и желания, чтобы демонстрировать свой тактический гений, преодолевая трудности, достойные внимания героев древности. А где-то за свой ноутбук садится заместитель директора головного филиала Владимир Петрович, который с большим трудом смог добиться льгот для своей фирмы, и теперь хочет немного расслабиться за игрой.

Оба они запускают одну и ту же игру, но с разными целями и разным подходом. Да чего уж там говорить – и играть они умеют по-разному. Но игра-то одна! И должна угодить всем. Думаю, что Васю и Владимира Петровича вы сами сможете определить в соответствующие лагеря недовольных. «А как же уровни сложности?» – спросите вы. Тут тоже есть свои тонкости. Кому-то просто гордость не позволяет играть на «легком» уровне, кто-то во все шутеры играет на «тяжелом» – а тут какая-то карамельная Кингс Баунти, в которой и рефлексов-то никаких не нужно… Причин много, но итог один: недовольные балансом будут всегда. Не потому, что в игре баланс плохой, а потому, что лично ему на выбранном уровне сложности играть оказалось не интересно (слишком сложно или слишком легко). Вот и идут они на форумы ругать кривой баланс. А те, кого все устраивает, сидят и с удовольствием играют. И таких подавляющее большинство.

В погоне за совершенством можно прийти к тому, что гневные посты десятка недовольных сменятся на хвалебные, но зато пострадает основная масса игроков, для которых игра станет слишком простой или слишком сложной. Так что ранее упоминаемое мною правило: «разработчик лучше знает, что хорошо для игроков» – это мудрость, подтвержденная на практике.

ТЕОРИЯ БАЛАНСА

Итак, откуда в игре берется баланс? Здесь все, как в одной великой книге: сначала было слово, а потом дело. Он появляется не сам и не с потолка. Это результат многочисленных теоретических выкладок, расчетов и бесконечного числа практических тестов.

Одна из основ баланса любой игры – постепенное возрастание сложности. Это касается и шутеров, и пиксель-хантинговых квестов, и глобальных стратегий. Игрок осваивается в игре, накапливает какие-то ресурсы, и при неизменной сложности игрового процесса это привело бы к тому, что все для него стало слишком просто, нет ни вызова, ни конкуренции. Ну кому нужна победа, преподнесенная безо всяких усилий на мифрильном блюдечке с хай-левельной каемочкой?

Поэтому баланс включает в себя не только выдачу игрокам новых ресурсов и возможностей, но и предоставление достойного вызова, будь то возросшая сложность головоломок или заматеревшие противники – нужно же к чему-то прикладывать полученные опыт и силу? И здесь в дело вступает математика.

Один из основных параметров, от которого отталкивается разработчик при настройке игрового баланса, – это время, которое должен потратить средний игрок на прохождение от начала и до конца.

ОГНЕННАЯ СТРЕЛА И АРМАГЕДДОН

Банальная логика подсказывает нам, что рост сложности задач должен сопровождаться пропорциональным ростом средств и возможностей для решения этой задачи. Если у нас в пятьдесят раз выросла сила врагов, значит, уважаемый разработчик, будь добр так же «прокачать» и игрока. Можно улучшать имеющиеся у игрока возможности, можно выдавать ему новые средства снижения популяции противника. Но лучше всего использовать комбинацию этих двух способов. Почему? Возьмем ту же King's Bounty и заклинание «Огненная стрела». Десять ступеней роста силы противника приводят к необходимости столько же раз улучшить и средства уничтожения врага. Вам интересно десять раз по чуть-чуть улучшать заклинание «Огненная стрела», чтобы оно оставалось актуальным все эти десять ступеней? А если сила врагов выросла не десять, а пятьдесят раз? И у вас несколько десятков заклинаний, улучшаемых на то же число ступеней?

Другой путь – не улучшать заклинание, а давать игроку новое, более мощное. Представляете, как здорово? Не успел освоить одно заклинание, как оно уже устарело, и тебе подсовывают новое. Привык и полюбил какое-то особое эффективное заклятье? Расслабься, еще один-два боя, и использовать его ты будешь разве что из приступа ностальгии ввиду полной бесполезности. И особенно этот метод «понравился» бы разработчикам, которым нужно создать сотни таких различных заклинаний. Поэтому обычно используют комбинацию двух вариантов. Первую треть игры вы бегаете с «Огненной стрелой», вторую треть вы разбрасываете врагов «Огненным шаром», ну а под конец получаете в свои руки испепеляющий армии «Армагеддон». И каждое из этих заклинаний имеет несколько ступеней развития. Примерно так же сделано и в шутерах: сначала вы осваиваетесь с пистолетом, потом получаете к нему запас патронов побольше, ну а потом обзаводитесь каким-нибудь автоматом.

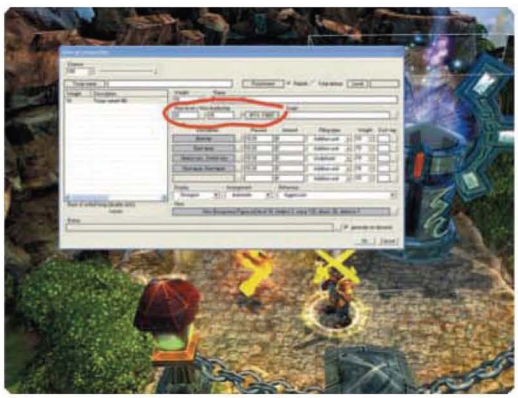
Чем больше свободы и возможностей предоставляет вам игра, тем более шаткий в ней баланс – вы ведь всегда можете нарушить правила игры. Например, в самом начале заполучить кучу денег и крутую пушку.

ИДЕАЛЬНЫЙ ИЗМЕРИТЕЛЬ

Очень удобно настраивать баланс, если есть какие-то фундаментальные параметры, позволяющие проводить сравнения и выводить полезные зависимости. Это такие величины, от которых зависит как можно больше параметров, влияющих на баланс.

В нашей King's Bounty есть один такой «универсальный измеритель», наличие которого позволяет настраивать баланс, отталкиваясь именно от него. Некоторые уже догадались, что я говорю о Лидерстве. Гениальная находка Ван Канингхема, которую следовало бы ввести в игру, если бы ее там не было. Лидерство – это измеритель крутости героя, который можно легко привязать к его уровню. Мы знаем, сколько Лидерства получит игрок к любому уровню и сколько примерно сможет найти к тому времени. А также это измеритель силы отряда противника. Если у героя 5000 Лидерства, значит, он должен без затруднений справиться с отрядом врага на 25000 Лидерства (ведь у героя пять стеков, в каждом из которых может быть отряд на 5000 Лидерства).

И вот от этих чисел мы и пляшем. Сколько Лидерства может игрок собрать с локации? Какие на ней должны быть отряды? Сколько денег получит игрок, уничтожив такой отряд? Кто сильнее: пять Мечников или три Ядовитые Змеи? Каждый монстр тоже имеет свое Лидерство, которое служит измерителем его крутости. Стоимость воина, опыт и золото, получаемые за его убийство, – все это тоже можно привязать к его Лидерству.



И количество усилий, которое игроку будет интересно и комфортно для этого приложить. Проходить в шутере игровой уровень за один час, убивая при этом всего трех монстров, – довольно скучно. Если поставить не три, а три сотни врагов, то это станет уже утомительным, нужно искать золотую середину. Именно это и есть задача первой важности при балансировке: поиск золотой середины, некоего компромисса.

Давайте разберем практический и лучше всего мне знакомый пример: баланс сложности островов в игре «King's Bounty: Принцесса в доспехах». На самом деле математика здесь очень простая. Итак, мы решили, что в игре у нас будет около 14 локаций. Такое количество и изучать интересно, и команда вполне сможет в заданные сроки сделать такое количество разнообразных и насыщенных островов. По опыту «Легенды о рыцаре» мы уже знали, что ограничение в 30 уровней, во-первых, не нравится игрокам, во-вторых, достигается быстрее, чем мы рассчитывали, и, в-третьих, дает слишком вялую динамику роста героя. Ведь приятнее получать уровни в два раза чаще, пусть даже при этом рост параметров и будет вдвое слабее. Вот мы и получаем, что за 14 островов игрок должен получить 50 уровней. То есть примерно 3-4 уровня за один остров. Разумеется, в начале игрок должен набирать уровни быстрее, а под конец медленнее.

Нам по силам сделать порядка сотни заданий, что дает примерно 6-8 заданий на один остров, в зависимости от его размеров. И если мы хотим, чтобы игрок половину опыта получал за задания, а половину – за сражения и в разных алтарях, то несложно рассчитать, сколько опыта должно приносить нам одно задание на конкретном острове. Плюс-минус поправка на сложность задания, но в сумме количество опыта за задания должно оставаться неизменным и приносить нам те самые 50% опыта.

Теперь нужно распределить оставшийся опыт по отрядам. Количество этих отрядов на карте зависит от размера территории и от психологического комфорта игрока: сколько отрядов он уничтожит, не устав при этом. Кому-нибудь показа-

Одна из прелестей ММО: баланс можно править «на лету» хоть десять раз в день, не заботясь о совместимости с файлами сохранения или о том, что пользователь не скачает патч.

лось странным, что я ни слова не сказал про опыт? Дело в том, что максимальный опыт, полученный на одном острове, – величина фиксированная. Потому что игрок должен прийти на остров 5 уровня, а уйти с него – получив уже 8-9 уровень, как раз достаточный для того, чтобы начать осваивать следующую территорию.

ИНСТРУМЕНТЫ

В современных играх весь игровой баланс настраивается либо в файлах конфигурации, либо в редакторе карт. Собственно, именно с этим и приходится работать геймдизайнеру при балансировке игры. И чем эффективнее и проще будет эта настройка, тем проще будет работать разработчику и интереснее играть игрокам.

Игровой мир King's Bounty создан таким образом, чтобы геймдизайнеру не приходилось в случае правки вручную перебирать сотни объектов или отрядов и перенастраивать их. Генерируемый при старте игры мир использует целый ряд параметров и условий, когда расставляет по локациям сундуки, формирует вражеские отряды и щедро (или скупо) отсчитывает награды за задания. И если геймдизайнер считает, что какая-то локация дает недостаточно опыта, то у него есть несколько путей решения:

- поставить несколько алтарей с опытом;
- поднять награды за некоторые задания;
- добавить несколько отрядов.

А есть и более простые способы: поправить пару коэффициентов. Уровень сложности локации автоматически увеличит и получаемое на ней золото, и опыт, и силу отрядов. Довольно простой, но грубый инструмент настройки. Таким образом, можно и целенаправленно поправить коэффициенты, отвечающие за выдачу именно опыта или увеличивающие силу врагов. Блок настройки всего этого выглядит вот так:

```
difficulty {
//MapParam
10 { // Difficulty 0..10%
k_money=2 //1
k_lead=1
k_exp=1
k_mana=1
k_rage=1
profit=80,20,0,0,0 //50,25,12,10,3
ecmoney=1
}
20 { // Difficulty 11..20%
k_money=3 // 2
k_lead=1 //1.5
k_exp=2 //1.5
k_mana=1.5
k_rage=1.5
profit=70,30,0,0,0
ecmoney=1
}
```

Удобно, не правда ли? Легкой настройкой десятка параметров игра преобразуется так, как вам угодно. Вторая составляющая этого метода – система так называемых эмбрионов. Эмбрионы армий, сундуков, подбираемых на карте ресурсов, – это такая особая сущность, которая заменяет собой объект на карте. То есть вы ставите не сундук, а эмбрион сундука: набор правил, по которым здесь игра создаст сундук. Чем это удобно? Допустим, вы решили, что отныне у вас все красные сундуки будут давать не 500 золота, а 800. И при приближении игрока отпрыгивать от него. Для этого я просто поменяю свойства эмбриона красных сундуков. И теперь все до единого красные сундуки, заботливо расставленные на игровых локациях, будут генерироваться при создании новой игры по новым правилам. То же самое происходит и с отрядами, и с сокровищами. Есть, правда, в такой системе генерации мира один существенный недостаток. Каждый объект генерируется в момент создания игрового мира, при запуске новой игровой сессии. И записывается в файл сохранения. Поэтому если при тестировании вам нужно посмотреть, как изменилась та или иная локация, то придется заново запускать новую игру и всеми правдами и неправдами добираться в нужное место. Вот это очень неудобно и нередко приводит к несовместимости сохраненных игр с каким-нибудь из патчей в том случае, если правятся данные, записываемые в файлы сохранения. Увы.

Игры от Blizzard всегда славятся не только своим качеством, но и выверенным балансом, который полируется и полируется десятками патчей.

ЭКСПЕРИМЕНТЫ

Самый нудный, раздражающий, трудоемкий и неприятный этап в балансировке игры – это тестирование. На каждом уровне сложности каждым персонажем нужно пройти всю игру, имитируя при этом плохо играющего, хорошо играющего и просто гениального игрока. Особенно тяжело отыгрывать первый вариант, тычась во все щели, не используя при этом и половину игровых возможностей. Вы только представьте, как сложно сделать это геймдизайнеру, который придумал всю эту игровую механику, заботливо расставил все предметы и отряды и настроил их? К тому же, в сотый раз убивая один и тот же отряд, вы уже способны проделать это с закрытыми глазами и левой рукой – как можно при этом оценить баланс?

Любая, даже самая любимая игра, может надоесть, если вы играете в нее восемь часов в сутки ежедневно на протяжении пары лет. И не просто играете, а тестируете. Особенно на предмет баланса. Лично я считаю, что это намного сложнее, чем поиск программных ошибок. Здесь вам и сейвы не помогут, и исправления не столь тривиальны. Иногда, чтобы исправить пару цифр, приходится часами сидеть за формулами или экселевскими таблицами. Конечно, идеально было бы тестировать баланс силами игроков, для которых игра и предназначена, но, увы, десять, двадцать и даже сто игроков-тестеров не дадут вам полноценной картины, слишком

ЧИТ-КОДЫ

Разумеется, для тестирования баланса «на лету», без изменения параметров и перезапуска игры, нужны специальные чит-коды, которые могут управлять этим самым балансом. На примере King's Bounty самые простые коды должны управлять параметрами (как уменьшать, так и увеличивать) игрока, силой заклинаний и численностью отрядов каждой из сторон. Очень полезны будут коды, которые мгновенно дают доступ к любому предмету, заклинанию или типу войск.

Посмотрите, что можно сделать всего парой горячих клавиш! Быстрое перемещение по игровому миру на баланс влияния не оказывает, но существенно упрощает поиск нужных вам для тестирования противников или арен.

Заклинание «Воскрешение» – тоже жертва баланса. В одном из патчей это и еще пару заклинаний мы запретили использовать на существ 5 уровня.

Кто к нам с драконом придет, тот от драконов и огребет!

мала выборка, слишком много будет в отчетах тестеров присутствовать личных предпочтений. Геймдизайнер же должен все анализировать беспристрастно и обладать особым чутьем, которое позволяло бы ему понять, где нужно ослабить гайки, а где наоборот – подтянуть.

Разумеется, самый сложный этап тестирования наступает после релиза игры. Ни одно внутреннее тестирование не способно дать такую большую и разнообразную выборку, как многотысячная армия поклонников игры. И вот здесь нужно вовремя получать информацию, правильно ее оценивать и беспощадно фильтровать, отделяя зерна от плевел, действительно обоснованные и разумные замечания или предложения от «авторитетных ИМХО». Открою один страшный секрет: разработчики всегда стараются по мере возможностей выслушать мнение игроков. Выслушать, но не прислушаться. И уж тем более не побегут сломя голову увеличивать втрое урон Красному Дракону, только потому, что игрок Петя любит драконов и красный цвет, а этими юнитами он почему-то не может пройти пятый остров…

ИГРА НЕ ПО ПРАВИЛАМ

King's Bounty – это сингловая игра, в которой один герой проходит одну кампанию. А это значит, что мы можем использовать локальную подгонку баланса под свои нужды, вопреки всем формулам и графикам. Мы придумали эти правила и мы можем их изменять так, как нам вздумается! Что это значит? Например, мы «нечаянно» сделали одну локацию слишком большой (внимание, история основана на реальных событиях!). И так уж получилось, что по балансу она оказалась точно такой же, как и обычная территория, которая примерно на 30% ее меньше. К чему это приводит?

Если мы наполним большую локацию так же равномерно заданиями и вражескими отрядами, как и все остальные, то получится сильный перекос: выполнив все задания и уничтожив всех врагов, игрок разовьется сильнее, чем должен на этой локации. Конечно, у нас есть волшебные коэффициенты, позволяющие понизить приход опыта и денег, но в таком случае отряды противников станут слишком слабыми, а награда за задания даже меньше, чем на предыдущей территории. Скучно!

Как вариант, можно сохранить размеры наград, но уменьшить количество заданий и вражеских отрядов. И что мы получим? Огромная местность, по которой бродит пять калек и три угрюмых NPC, выдающих по одному заданию? Локация получится ненасыщенной, проходной. Это тоже не всем по душе.

Но можно схитрить, причем так, что игрок и не заметит. Территория рассчитана на прокачку героя с 20 по 25 уровень, но мы получили перекачку на 30%. А если мы на эту величину растянем участок кривой опыта героя? Подгоним нужный для перехода с 20 на 25 уровень опыт под то значение, которое выдает нам несбалансированная локация? Главное не забыть вернуть исправленные значения к исходным для других кампаний, где нет такого перекоса.

Еще один секрет увлекательной игры – игроку наиболее запоминаются те сражения, баланс которых выбивается из привычных рамок, в которых действуют другие правила. И в таком случае разработчик принудительно выстраивает баланс сражения так, как ему нужно, – вне зависимости от того, как играл и развивался игрок.

Как это делается? Радикально и порою жестоко! Например, у игрока полностью отбирают его армию, вещи или даже параметры, и взамен выдают… что-нибудь. Это могут быть 10 крестьян, пусть выкручивается, пусть проявит свой тактический гений. Или наоборот, можно выдать ему 1000 драконов. Пусть игрок ощутит, что его ждет ближе к концу игры, к чему нужно стремиться. Это новые ощущения, это необычное и яркое событие для игрока.

Второй способ противоположный по смыслу. Мы меняем не игрока, а его противника, подтягивая его по силе к прокачанному герою. Самый простой вариант – это копирование параметров и войск противника, что мы и проделали в «Легенде о рыцаре». Одним из самых запоминающихся заданий стало сражение со своим собственным двойником из будущего, у которого была точно такая же армия, как у игрока, но более прокачанные параметры и заклинания.

Есть еще один способ сделать для игрока сражение запоминающимся – менять расстановку сил на поле боя динамически! Более того, пусть у игрока будет возможность самому менять баланс сражения или, изучив правила его изменения, использовать их в свою пользу. Этот спо-

БОЛЬШОЙ, БЫСТРЫЙ, МЕРТВЫЙ...

Почти в любой игре, где есть ты, а есть враг, которого можно убить, нужно как-то сбалансировать толщину этих самых врагов и мощность тех средств уничтожения, которые есть у игрока. И здесь на помощь приходит математика. Допустим, вы решили, что ваш игровой уровень игрок должен пройти за 10 минут, все это время потратив на сражения. Убивать одного врага все 10 минут – удовольствие сомнительное. Интересно убивать 10 врагов по 1 минуте на каждого. Даем игроку пистолет, который выпускает 1 патрон в секунду, содержит в обойме 10 патронов и перезаряжается 5 секунд. Решив, что средний игрок попадает в цель лишь каждый второй выстрел, а враг движется с той же скоростью, что и игрок, легко посчитать, сколько должно быть здоровья у монстра, чтобы его можно было расстрелять за 1 минуту.

А если нам нужен ОЧЕНЬ крупный монстр, но чтобы при этом время прохождения не увеличилось? Даем ему в три раза больше здоровья и убираем с уровня двух монстров – баланс времени прохождения остался. Или даем новый пистолет, с большей скорострельностью или убойной силой. В общем, принцип понятен.

Баланс между уроном и здоровьем точно так же настраивается и в стратегиях, и в RPG, ведь именно он определяет скорость уничтожения врагов и количество действий, затрачиваемых на это. Например, в King's Bounty мы подгоняли так, чтобы при равном Лидерстве существа уничтожали друг друга примерно за четыре-пять ударов. Разумеется, с учетом прочих нюансов: наличие двойной, круговой атаки или пробивания сквозь две клетки должно компенсироваться снижением урона, здоровья или увеличением Лидерства.

Если нам нужен «танкующий» юнит, то мы увеличиваем ему броню и здоровье, понижая урон. Да-да, даже в играх работает закон сохранения энергии, согласно которому (в моем вольном пересказе) если где-то что-то убыло, значит, где-то что-то прибыло.

«Толстый» монстр должен быть медленным или наносить слабый урон. Быстрый монстр – и умирать тоже должен быстро. Ну а если монстр и быстрый, и сильный, и здоровый, значит, он один стоит сразу нескольких более «ущербных» существ, будь то ваш противник или союзник.

соб я активно использовал при создании аддона «King's Bounty: Перекрестки Миров». Например, на специальных аренах противник каждый ход превращает свои войска в такие же, с которыми на него напал игрок, сохраняя при этом их численность. Пришел Вася Пупкин с Черными Драконами – значит, против него будут сражаться сотни и тысячи точно таких же драконов. Придет с Крестьянами – их встретит дружная толпа тружеников сельского труда. Разгадывается такая головоломка очень просто, но незабываемые впечатления в первый визит гарантированы.

Второй пример такого динамического баланса – особые правила, позволяющие скачкообразно увеличивать силу той или иной стороны. Например, можно поставить стальную клетку с отрядом медведей (драконов, гладиаторов, разгневанных кредиторов и так далее) на поле боя. Кто первым открыл клетку (игрок или враг), на той стороне освобожденный отряд и будет сражаться. Или, подобно эльфийским защитным плитам в кампании «Защитник Короны», разбивая преграждающую путь плиту, отряд игрока или отряд компьютерного противника создает свою точную копию, которая сражается на стороне компьютера. Вот вам и шикарная тактическая задача: как компьютерные отряды не подпустить туда и как бы плиту разбить крохотным и совершенно не опасным своим отрядом.

Такие головоломки, построенные на динамическом изменении баланса по новым, но понятным правилам, способны доставить немало приятных и ярких эмоций не только игрокам, но и геймдизайнеру, который эти правила придумал и воплотил, злорадно ухмыляясь и довольно потирая руки. Такая у него работа – придумывать игроку проблемы, которые он будет с блеском решать и чувствовать себя от этого очень крутым. Да-да, мы работаем для того, чтобы подарить вам это сладостное чувство превосходства. Искренне надеюсь, что те игры, в которые вы играете, прекрасно справляются с этой задачей.

Кто первый ударит вот этот симпатичный э-э-э... памятник, такой отряд и родится на его месте.

ВЫ УВЕРЕНЫ, ЧТО ЭТОТ ПРОХОЖИЙ — НЕ ЗЕРГ С БЕСКОНЕЧНЫМ ОРУЖИЕМ?

ОСТАВАЙТЕСЬ ДОМА. ПОКУПАЙТЕ ОНЛАЙН

OZON.RU

Общество с ограниченной ответственностью «ИНТЕРНЕТ-РЕШЕНИЯ». Юридический адрес: 117420, г. Москва, ул. Наметкина, д.10, стр.1. ОГРН: 1027739244741. Реклама.

Автор:
Николай Арсеньев

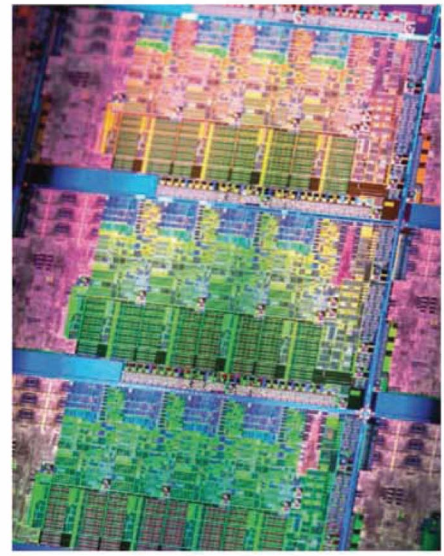
И СНОВА СМЕНА ПЛАТФОРМЫ

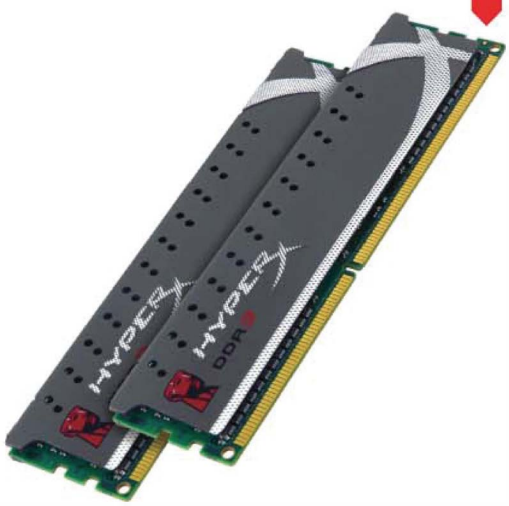
Россыпь процессоров и чипсетов от Intel

Задолго до официального анонса были известны многие детали о платформе LGA1155, а значит и о процессорах и новых чипсетах.

Начнем с главного, с сердца любой системы: в процессорах были существенно переработаны основные блоки, SSE-инструкции эволюционировали и отныне зовутся AVX. Если ранее в камушки на одну подложку переносили кэш-память третьего уровня, контроллер памяти и шины PCI Express, то сегодня туда же присоединили графическое ядро, которое теперь составляет единое целое с ЦП. Для эффективного взаимодействия всех компонентов была разработана кольцевая 256-битная шина, чьей пропускной способности – 96 Гбайт/с (3 ГГц) – хватит с лихвой на всех. Графическое ядро существенно оптимизировали, разогнали, добавили поддержку DX10.1, аппаратные блоки кодирования и декодирования MPEG2, VC1 и AVC с поддержкой 3D-видео. Возможность кодирования в стандарте AVC станет отличным подспорьем для любителей посмотреть видео на планшете, например. Intel HD Graphics представлена в двух видах – 2000 и 3000. Отличия в количестве блоков и частотах. Ядро способно посоревноваться с видеокартами начального уровня, что впечатляет. Появился системный агент, содержащий контроллеры DDR3-памяти (двухканальный) и PCI Express 2.0 (16 линий), DMI и дисплейные интерфейсы (включая HDMI 1.4). Также агент отвечает за управление питанием и работу Turbo Boost, которая подверглась доработке.

Серия Core i7 включает модели 2600K/2600 (3,4 ГГц, 4 ядра, 8 потоков), Core i5 – 2500K/2500/2400/2300 (3.3/3.1/2.8 ГГц, 4 ядра, 4 потока), ну а Core i3 – 2120/2100 (3.3/2.93 ГГц, 2 ядра, 4 потока). Есть еще процессоры, ориентированные на OEM-сборщиков. Модели с приставкой K разблокированы, но на этом приятности не заканчиваются – именно они снабжены более мощным Intel HD Graphics 3000, остальные – попроще. Цены гуманные и варьируются от $117 до $317. Что касается чипсетов, в наличии Intel P67 и Intel H67. Главное отличие между сериями – во второй есть разъемы для вывода видео.





НОВАЯ ПАМЯТЬ ДЛЯ SANDY BRIDGE

Kingston анонсирует две линейки DDR3-памяти

Вполне ожидаемо производители памяти решили подсуетиться и представить одновременно с новой платформой Intel обновленные модули памяти, в частности HyperX T1 и HyperX Genesis Special Edition Grey в случае с компанией Kingston.

Серия HyperX T1 пополнилась одним набором, традиционно получившим замысловатое название KHX2133C9AD3T1FK4/8GX. Не сложно разгадать основные характеристики этого комплекта, состоящего из четырех модулей: трудятся планки на частоте 2133 МГц, суммарный объем комплекта составляет 8 Гбайт. Сертификация под Sandy Bridge пройдена успешно, профили Intel XMP в наличии. Тайминги составили 9-11-9-27, а напряжение – 1.65 В. Стоит отметить дизайн радиаторов, они получили высокие ребра. Опционально можно цеплять вентилятор на планки.

Наборы серии HyperX Genesis SE Grey будут попроще, но заслуживают не меньшего внимания. В природе существуют две модификации – KHX2133C9AD3X2K2/4GX и KHX1600C9D3X2K2/4GX. Оба комплекта состоят из двух планок памяти объемом 2 Гбайт каждая. Частоты разнятся существенно, в первом случае имеем дело со скоростным набором, действующим на скорости 2133 МГц, во втором – 1600 МГц. Тайминги составили 9-11-9-27 при напряжении 1.65 В в обоих случаях. Радиаторы получили новую расцветку и даже вентиляционные отверстия, которые, по замыслу разработчиков, должны оптимизировать циркуляцию воздуха, а следовательно, и эффективность охлаждения.

Kingston HyperX T1 KHX2133C9AD3T1FK4/8GX обойдется в $300, а HyperX Genesis SE Grey KHX2133C9AD3X2K2/4GX и KHX1600C9D3X2K2/4GX в $150 и $100, соответственно.

ХРОМ И ДРУГИЕ ТОНКОСТИ

LG E2290V – современный монитор в элегантной оправе

В LG неровно дышат к гламуру во всех его проявлениях. Это касается далеко не только мобильных устройств, но и компьютерных мониторов. LG E2290V облачен в хромированные доспехи, а внутри самый что ни на есть SUPER LED.

Диагональ у новичка составила, ни много ни мало, 21.5 дюйм, соотношение сторон 16:9, а значит, и разрешение чисто киношное (1920x1080). Благодаря использованию подсветки SUPER LED производителю удалось достичь невероятной тонкости экрана, которая составила всего на всего 7.2 мм! Типичный LED-монитор обладает вдвое большей толщиной. Использование данного типа подсветки позволило снизить уровень энергопотребления на 40% по сравнению с CCFL-аналогами. Максимальный уровень яркости остановился на отметке 250 кд/м², динамическая контрастность достигла невероятного уровня 10 000 000:1, жаль, что типичную характеристику данного параметра не указали. Время отклика составляет 2 мс, что свидетельствует о том, что в основе матрицы используется TN-технология. Заявленные углы обзора составляют 170 и 160 градусов по вертикали и горизонтали, соответственно.

LG E2290V является флагманом серии компьютерных мониторов E90, в нем используется изящный хромированный корпус. Пройти мимо такого красавца невозможно. Приятно и то, что все разъемы для кабелей выведены на заднюю часть подставки, а это значит, что кабели не будут свисать с монитора, как обычно это получается. В наличии все современные разъемы, среди которых есть DVI-D, HDMI и D-Sub, а вместе с ними еще и выход на наушники. На выставке CES 2011 монитор LG E2290V отхватил награду CES Innovations Award в категории Computer Peripherals.

Модель E2290V уже поступила в продажу, рекомендованная цена – 13 000 руб.

ПРЕЕМСТВЕННОСТЬ ПОКОЛЕНИЙ

Новая мини-клавиатура от Razer и Belkin

Многие, наверное, помнят весьма любопытную мини клавиатуру Belkin n52te SpeedPad, которая была разработана совместными усилиями компаний Razer и Belkin. Звездный тандем решил развить идею и представил новую мини-клавиатуру Razer Nostromo.

Форма Razer Nostromo спроектирована для максимально простого доступа ко всем клавишам, а значит и игровым командам! Подставка для рук мягка и прорезинена, к тому же ее легко регулировать. Под большим пальцем находятся 8-позиционный программируемый D-Pad и колесо прокрутки, для остальных пальцев рук выделено аж 16 программируемых клавиш. Nostromo обучен мгновенному переключению между восемью клавиатурными раскладками, а также умению хранить до двадцати игровых профилей. Стоит ли говорить, что с помощью фирменного софта можно записывать макросы любой сложности... Мы более чем уверены, что Razer Nostromo также очень хорошо подходит и для серьезных приложений. Подключается устройство через USB-порт, по данным производителя совместимо только с Windows, возможно, в будущем компания осчастливит и пользователей Mac OS. Размеры устройства составляют 184x160x59 мм, а вес – 250 г.

Ожидаемая стоимость Razer Nostromo 2690 руб.

ГРАФИЧЕСКИЕ ВОЙНЫ

AMD подрезала крылышки Radeon HD 6950/6970

AMD весьма успешно представила 6-ю серию видеокарт Radeon HD и благополучно отправила марку ATI на пенсию. Закрепить свои позиции AMD решила, слегка изменив спецификации Radeon HD 6950/6970. Собственно, никакой трагедии: всего-навсего урежут объем оперативной памяти. Он сократится с 2 Гбайт до 1 Гбайт, что позволит сэкономить порядка $20... Стоило ли оно того, вопрос отдельный. Как и прежде, в основе архитектура VLIW4, в наличии новые режимы сглаживания (Morphological AA и Enhanced Quality AA) и технология PowerTune, регулирующая частоту и напряжение графического ядра. Напомним характеристики ядра и частоты, актуальные для Radeon HD 6950 и Radeon HD 6970: скорость ядер составляет 800/880 МГц, количество блоков ROP/TMU и универсальных процессоров равняется 32/32, 88/96 и 1408/1536, соответственно. О частоте памяти данных на сей момент нет, но ширина шины прежняя – 256 бит. Мы вправе ожидать разнообразные варианты с разогнанной памятью. Не зря AMD активизировалась, ведь на носу анонс видеокарты GeForce GTX 560 Ti, которая будет обладать 384 ядрами CUDA, 1 Гбайт памяти и прочими прелестями по сходной цене. Детали после анонса...

ДЕШЕВО И РАЗУМНО

Планшет от NoteSlate за 100 баксов

Погоня за техническим прогрессом порой переходит все границы, не давая нам передохнуть ни минуты. Познакомим вас с проектом компании NoteSlate, которая вознамерилась выпустить в своем роде революционный планшет.

Имя планшету NoteSlate, диагональ экрана составит полноценные 13 дюймов, что сравнимо с форматом A4. Дисплей сенсорный, емкостный, в основе его лежит технология E-Ink, разрешение составит 750x1080 пикселей. Гаджет будет выпускаться в корпусах разного цвета, вместе с этим будет меняться и цвет чернил. Звучит оригинально. Кроме версий с одноцветными чернилами будет доступна и модель с поддержкой чернил сразу четырех цветов (красный, синий, зеленый и белый). Корпус планшета снабжен тремя кнопками, комплект поставки будет включать цифровой карандаш. Одного заряда аккумулятора хватит примерно на 180 часов работы, в наличии разъем для карт памяти SD, порт mini USB, 3.5-мм аудиоразъем для наушников, опционально поддерживается Wi-Fi. Размеры планшета составляют 210x310x6 мм, вес – 280 г.

Удивительно другое: прошивка для устройства будет открытая, сами разработчики планируют постепенно наращивать функционал планшета – в начале можно будет только рисовать (v0.7), потом писать и слушать музыку в формате MP3 (v1.0), далее прикрутят поддержку PDF (v1.5), ну а потом и вовсе обучат планшет распознаванию рукописного ввода (v2.0).

А теперь – самое удивительное, стоимость устройства составит $100! Звучит все это многообещающе, скрестим пальцы, первые модели должны появиться уже в начале лета.

2.1 НА ЛЮБОЙ ВКУС И КОШЕЛЕК

Новые акустические системы от Corsair

Экспансия Corsair на новые ниши рынка не останавливается ни на минуту, компания представила сразу два набора акустики класса 2.1. Флагманская модель SP2500 получила высокую выходную мощность и пульт управления, ну а младший собрат SP2200 – более скромную цену. Corsair SP2500 обладает суммарной мощностью 232 Вт (RMS), два двухполосных сателлита могут похвастаться купольными шелковыми твиттерами диаметром 1 дюйм и 3-дюймовыми среднечастотными динамиками, мощность каждой колоночки составляет 56 Вт. Сабвуфер оснастили 120-ваттным 8-дюймовым динамиком. Проводной пульт управления оснащен 1.8-дюймовым ЖК-дисплеем, русское меню предусмотрено. Для более театрального звука докрутили режим Mod X, который, по идее, должен пригодиться при просмотре фильмов и прослушивания музыки в высоком качестве. Подключение системы идет через 3.5-мм разъем или RCA. Места система займет, ни много ни мало, 10.8x12x15.9/46x25.8x29.7 см (сателлит/сабвуфер). Ожидаемая стоимость SP2500 – $250.

Модель SP2200 использует ту же схему – 2.1. Каждый сателлит снабжен одним динамиком 8 Вт каждый, управление и аудиоразъемы для подключения микрофона и наушников выведены на лицевую сторону одной из колонок. Мощность сабвуфера составила 30 Вт. Габариты колонок и саба равны 12.7x9.1x14.2/23.1x25.2x18 см. За Corsair SP2200 придется выложить порядка $100.

Автор:
Сергей Плотников

МОЙ SSD-НАКОПИТЕЛЬ БЫСТРЕЕ ВАШЕГО ЖЕСТКОГО ДИСКА!

ТЕСТИРОВАНИЕ ТВЕРДОТЕЛЬНЫХ НАКОПИТЕЛЕЙ

Развитие твердотельных накопителей шло долгим и тернистым путем. Почему-то оно постоянно притормаживалось, хотя прогресс SSD (Solid-State Drive) был настолько очевидным, что его не видели лишь слепцы, уверовавшие в господство жестких дисков. Но сегодня можно смело утверждать, что эволюция полупроводниковых накопителей достигла своего апогея!

ИСТОРИЧЕСКИЕ ФАКТЫ

А началось все в далеком 1978 году, когда компания StorageTek разработала первый твердотельный накопитель на базе RAM-памяти. Естественно, главными недостатками подобного типа устройств были их энергозависимость и запредельная стоимость (впрочем, этот «минус» преследует SSD и по сей день). Спустя всего четыре года подобного рода гаджетами были оснащены суперкомпьютеры Cray-1 и Cray X-MP, работающие со скоростью до 320 Мбит/с.
Лишь в 1995 году твердотельные накопители, впервые использовали в своих целях NAND-память. Ту самую, что применяется в обычных flash-носителях. Постаралась компания M-Systems. Интересно, что с тех давних пор принципиальная схема управления ячейками памяти не сильно изменилась. Для хранения информации используются два типа транзисторов с плавающим затвором: SLC (Single Level Cell) и MLC (Multi Level Cell). Из названия видно, что первые способны записывать в ячейку один бит информации, а вторые – два бита. Конечно, SLC работают быстрее (даже с учетом того, что MLC записывает в два раза больше данных) и надежнее, но их малая емкость перечеркивает все достоинства. Именно поэтому для широкого потребления используются накопители с чипами, способными запоминать 2 бита информации на «сундук мертвеца»... То есть на транзистор.
Сегодня существуют модели общим объемом 1 Тбайт. Но космическая стоимость данных девайсов способна вызвать комплекс неполноценности даже у Абрамовича. Впрочем, Роман Аркадьевич может себе позволить твердотельный накопитель «весом» 512 Гбайт. В нашем же тестировании принимают участие SSD малого объема, стоимость которых хоть и высока, но позволить себе такой «диск» среднестатистический работяга вполне сможет.

ПРОБЛЕМ НЕТ

Но что-то мы отклонились от темы. Несмотря на высокие скоростные характеристики полупроводниковых накопителей, поначалу у SSD существовали некоторые трудности. Не секрет, что любая флэш-память со временем стареет. Все от того, что ячейки NAND имеют определенное количество перезаписей. Поначалу их «выносливость» была не слишком большой: паратройка десятков тысяч циклов. И некоторые считают данные цифры весьма-весьма скромными. Но даже при таком параметре при постоянной записи полного объема накопителя (например, 128 Гбайт) со скоростью записи 170 Мбайт/с он выйдет из строя лишь спустя (128x1024x20000)/170=15420235 секунд, или 257003 минуты, что равняется 4283 часам или 178 дням. На деле же запись в ячейки SSD происходит очень редко. А сегодня память способна работать на отказ до 2 000 000 (!) часов. Следовательно, беспокоиться за долговечность твердотельных накопителей не стоит.
Другая проблема SSD связана с еще одной особенностью работы флэш-памяти. Ячейки объединены в страницы по 4 Кбайт каждая. Минимальный же объем информации, который можно перезаписывать, – 128 страниц, или 512 Кбайт данных. Наша любимая Windows, а точнее ее файловая система, не удаляет файл безвозвратно, а помечает как удаленный. Когда свободные страницы заканчиваются, приходится записывать данные в блоки с «помеченными» ячейками. Происходит так называемый сброс, длящийся около 2 мс, а дальше уже запись. Именно поэтому со временем SSD начинает работать медленнее. Одновременно с выходом операционной системы Windows 7 появилась функция TRIM – технология принудительного очищения ячеек. Так что и этой напасти теперь бояться не стоит. В сегодняшнем тесте все твердотельные накопители имеют поддержку TRIM. Поэтому данную технологию даже не стоит принимать за особое преимущество. Ее следует воспринимать как данность.

ВАШ БИЛЕТИК

Большую роль в конструкции SSD играет контроллер. По большому счету это процессор, который отвечает за ввод/вывод потоков информации. На сегодняшний день популярными являются контроллеры фирм Indilinx, SandForce и JMicron. Но особенно ярко выделяются накопители на базе новейших чипов SandForce SF-1200. За счет данного контроллера скорость чтения и записи устремляется к параметру, близкому к пропускной способности стандарта SATA 2. Например, герои сегодняшнего тестирования – накопители Corsair Force F120, OCZ VERTEX 2 и OCZ Agility 2 – обладают производительностью порядка 285 Мбайт в секунду. Еще одной отличительной особенностью контроллера SandForce SF-1200 является отсутствие кэш-памяти как таковой: чип использует алгоритмы сжатия в реальном времени. Тем не менее, стоит сказать, что SandForce SF-1200 имеет несколько буферных зон памяти.
Совсем недавно был представлен новый контроллер SF-2600. Скоростные характеристики данного процессора просто поражают: 500 Мбайт/с на чтение и запись! Это лишь чуть меньше, чем пропускная способность стандарта SATA 3.

СПИСОК ТЕСТИРУЕМОГО ОБОРУДОВАНИЯ

ADATA S592	Intel X25-M G2
ADATA S596	Kingston ssdNOWV+
Corsair Force F120	OCZ Agility 2
Corsair Nova V128	OCZ VERTEX2

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **ПРОЦЕССОР:** Intel Core i7-875K, 2.93 ГГц
- **МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА:** ASRock P55 Extreme4
- **ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ:** DDR3 Corsair DOMINATOR-GT CMT4GX3M2A1600C6, 1600 МГц, 2x 2 Гбайт
- **ВИДЕОКАРТА:** NVIDIA GeForce GTX 480, 1596 Мбайт
- **БЛОК ПИТАНИЯ:** Corsair HX1000W, 1000 Вт
- **ОС:** Windows 7 Ultimate

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Теперь, когда вы знаете о SSD все и даже немного больше, пора переходить непосредственно к тестированию. Для испытания накопителей мы использовали два типа бенчмарков. Первый, ATTO Disk Benchmark, измерял скорость чтения и записи данных в зависимости от их размера. Нами была установлена дельта от 0.5 Кбайт до 8192 Кбайт. Чем меньше файл, тем тяжелее контроллеру устройства обработать его. И наоборот.
Уже ближе к реальности действует синтетическое приложение PCMark Vantage. Утилита симулирует условия, создаваемые пользователем каждый день. А потому результаты скорости чтения финского бенчмарка могут поведать потенциальному пользователю многое.
Наконец, поощрялись и всевозможные дополнения в комплектации SSD. Как то вспомогательные пластины для установки накопителя в 3.5-дюймовый отсек или же какие-либо «улучшайзеры» наподобие интерфейсов USB и eSATA.

ADATA S592

И так, начнем. Первыми рассмотрим твердотельные накопители ADATA. Если точнее, то перед нами целое семейство SSD серии S590. Конкретно модель ADATA S592 еще можно повстречать на рынке, но большую популярность обретает гаджет со скромным названием ADATA S596.

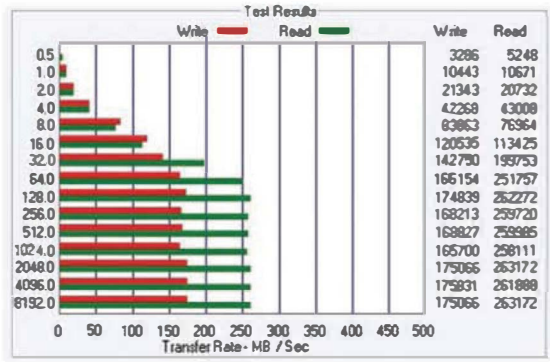
Как бы там ни было, характеристики хранилищ весьма схожи. Оба «удальца» обладают идентичным объемом 128 Гбайт. Только у «девяносто второго» кэш в два раза меньше. То бишь 64 Мбайт. Но все равно заявленные скоростные характеристики SSD тождественны: так, скорость чтения находится на отметке 250 Мбайт/с, а скорость записи – на уровне 170 Мбайт/с.

На деле заявленные цифры оправдались. Особенно это хорошо видно на примере бенчмарка ATTO. Что касается PCMark Vantage, то накопитель, к превеликому сожалению, уступает всем устройствам, присутствующим в тесте.

★★★★★★ 6/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

- низкая производительность
- высокая стоимость



ADATA S596

ЛУЧШАЯ ПОКУПКА

Как мы уже писали, твердотельный накопитель ADATA S596 является продолжением традиций ADATA S592. Из заявленных характеристик устройства можно отметить лишь увеличенный вдвое кэш. Тем не менее, перегнать «отца» ну никак не получается. Скорости чтения и записи находятся на одном и том же уровне.

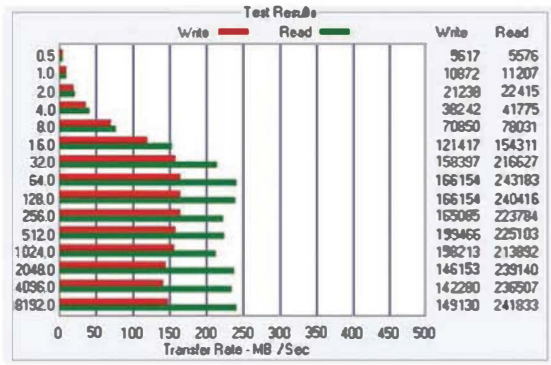
Несмотря на то что ADATA S596 показал не самые выдающиеся результаты (в сравнении с остальными SSD), стоимость накопителя находится в самых доступных для пролетариата пределах. Поэтому мы и наградили модель призом «лучшая покупка».

Отличается и комплектация устройства. За счет встроенного разъема mini-USB данный накопитель легко использовать в качестве внешнего хранилища. Затея, как нам кажется, странная, но в жизни все может пригодиться.

★★★★★★★ 7/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ низкая стоимость
- низкая производительность



CORSAIR FORCE F120

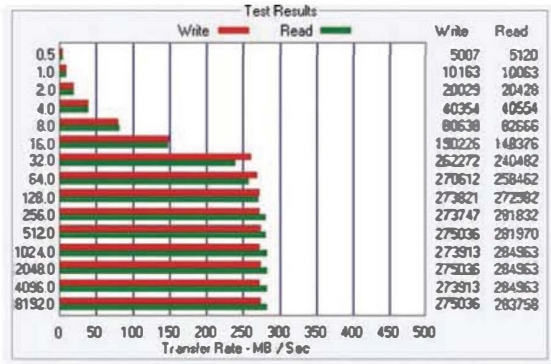
Познакомимся со вторым накопителем Corsair и первым, основанным на базе нового контроллера SandForce SF-1200. А это значит, что производительность устройства находится на космическом уровне. Заявленные производителем скорости чтения и записи достигают отметок 285 и 275 Мбайт/с соответственно. Результаты бенчмарка ATTO Disk Benchmark этот факт подтверждают. Польза от такой производительности очевидна. Очередное синтетическое приложение, PCMark Vantage, демонстрирует великолепные результаты. В большинстве тестов Corsair Force F120 умудряется преодолеть порог в 200 Мбайт/с. Что называется, почувствуте разницу в сравнении с контроллерами JMicron JMF612 и Indilinx Barefoot.

Продается накопитель без каких-либо выкрутасов. В коробке, помимо устройства, можно лишь найти переходник для 3.5-дюймового отсека корпуса да немного познавательной макулатуры.

★★★★★★★★★★ 9/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ высокая скорость чтения и записи
- высокая стоимость

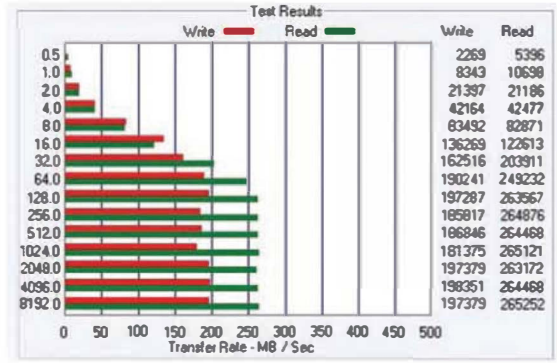


CORSAIR NOVA V128

Твердотельный накопитель Corsair Nova V128 создан на базе контроллера Indilinx Barefoot. Отсюда и скоростные показатели устройства: 270 Мбайт/с при чтении информации и 195 Мбайт/с – при записи. Чуть забегая вперед, поведаем вам, что показатель чтения ни в чем не уступает столь популярному SandForce SF-1200. А вот второй параметр – ахиллесова пята (опять же в сравнении с SF-1200). Впрочем, в сравнении, например, с жесткими дисками скорость записи все равно выглядит аппетитно. Пальчики оближешь. К тому же, как показали практические тесты, контроллер Indilinx Barefoot будет побыстрее JMicron JMF612.
Комплектация устройства проста до безобразия. Помимо самого накопителя присутствует еще и пластина для его установки в 3.5-дюймовый отсек корпуса десктопа. Чуть забегая вперед, скажем, что данный аспект ни в коей мере нельзя считать минусом, ибо остальные конкурсанты обладают аналогичным джентльменским набором.

★★★★★★★★ **8/10**

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ
+ высокая скорость чтения
– низкая скорость записи

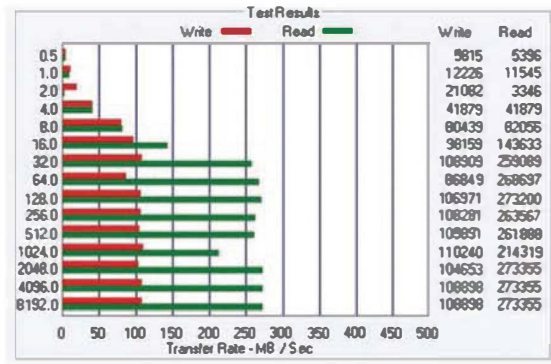


INTEL X25-M G2

Какой тест твердотельных накопителей обойдется без решений от компании Intel. Ведь по сути она и является двигателем прогресса в нише запоминающих устройств. Совсем недавно компанией было анонсировано новое поколение хранилищ на базе NAND-памяти. Правда, в обиход данные устройства войдут нескоро, а вот модель Intel X25-M G2 легко найти на российском рынке. Комплектация «твердотела» проста: в коробочке, помимо самого накопителя, присутствует пластина для размещения в 3.5-дюймовом отсеке, да наклейка с надписью, что HDD – уже в прошлом. Сам же SSD выполнен из металла. А потому может выдержать большие ударные и вибрационные нагрузки. Что касается характеристик, то «двадцать пятый» среди конкурсантов обладает наибольшим объемом – 160 Гбайт. При этом кэш SSD неприлично мал: буфер ограничивается 32 Мбайт памяти. Опять-таки занятно смотреть на фантастическую скорость чтения Intel X25-M G2 (до 250 Мбайт/с) и сравнительно низкую скорость записи (до 70 Мбайт/с). Из-за этого у нас сложилось двоякое впечатление о нем.

★★★★★★★★ **8/10**

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ
+ высокая скорость чтения
– средняя скорость записи
– завышенная стоимость

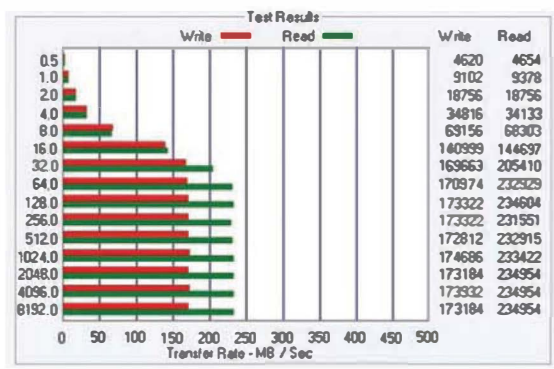


KINGSTON SSDNOW V+

Пожалуй, лишь компания Kingston наиболее рационально отнеслась к потенциальным покупателям своих твердотельных накопителей. А именно модель Kingston ssdNOW V+ объемом 128 Гбайт поставляется в большой коробке, в которой, помимо героини этих строк, присутствуют разъем molex-SATA и отсек для 2.5-дюймового жесткого диска, предназначенные для ноутбука. Следовательно, старый винчестер спокойно может переквалифицироваться во внешнее хранилище, соединяемое с системой посредством интерфейса USB. Существуют модели и без приятных мелочей. Разница в цене накопителей от подобной экономии изменится не сильно.
Приятно удивили и результаты тестирования. Особенно хорошо Kingston ssdNOW V+ проявил себя в синтетическом тесте 3DMark Vantage, где зачастую накопителю удалось опередить добрую половину соперников. Вот только в испытании Video Editing Using Windows Movie Maker семпл продемонстрировал самый худший результат: всего 60 Мбайт/с.

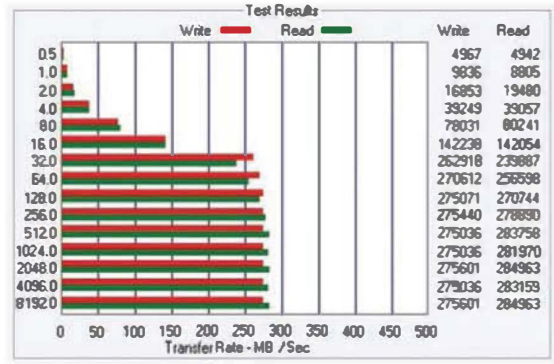
★★★★★★★★ **8/10**

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ
+ высокая производительность
– высокая стоимость



OCZ AGILITY 2

Комплектация твердотельного накопителя OCZ Agility 2 в отличие, например, от Kingston ssdNOWV+ весьма проста. В картонной упаковке кислотного цвета, помимо самого SSD, есть только специальная пластинка для установки устройства в 3.5-дюймовый отсек корпуса. Спасибо и на этом. Основанный на базе нового контроллера SandForce SF-1200 накопитель просто поражает своими скоростными характеристиками. По большому счету, данный девайс граничит с пропускной способностью интерфейса SATA 2.0. Естественно, обычному HDD за ним не угнаться, да и многим героям сегодняшнего тестирования тоже. Кстати, для популяризации подобного рода накопителей в комплекте с OCZ Agility 2 присутствует наклейка с явной усмешкой в адрес магнитных жестких дисков: my SSD is faster than your HDD («мой SSD-накопитель быстрее твоего жесткого диска!»). Железная фраза, и ведь не поспоришь с тем, что OCZ Agility 2 один из лучших в тесте.



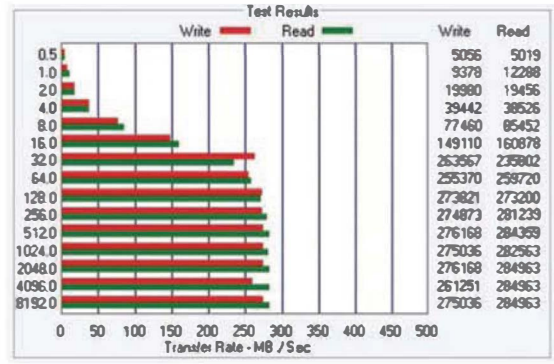
★★★★★★★★★ 9/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ отличная производительность + высокая надежность + низкая стоимость

OCZ VERTEX 2

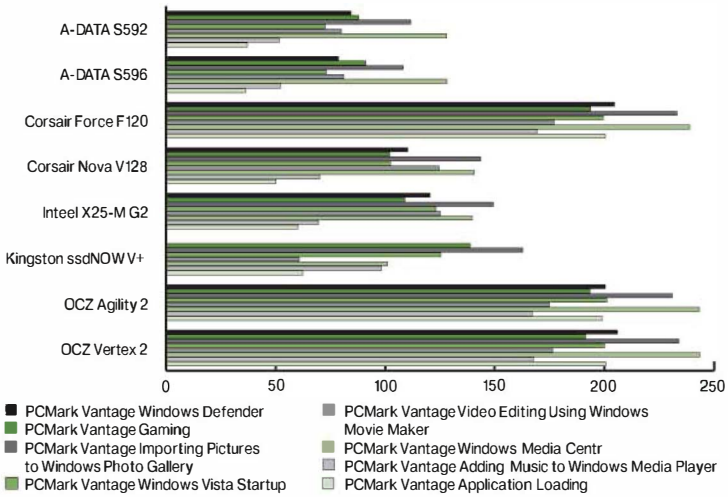
Очередной накопитель OCZ выполнен аналогично модели OCZ Agility 2: в небольшой картонной коробочке, помимо самого устройства, присутствует металлическая пластина для монтирования SSD в 3.5-дюймовый отсек (винтики прилагаются). Но за столь демократичную стоимость потенциальный обладатель OCZ VERTEX 2 обзаведется весьма производительным решением. Впрочем, скоростные характеристики этой модели ничуть не отличаются от семпла, представленного ранее (контроллер «хранителей» идентичен). Только скорость случайной записи блоков по 4 Кбайт находится на отметке 50 000 IOPS (количество операций ввода-вывода в секунду) супротив 10 000 IOPS у OCZ Agility 2. В остальном твердотельные накопители идентичны. Так, OCZ VERTEX 2 способен выдержать ударные нагрузки до 150 G (спасибо металлическому корпусу). А время наработки на отказ микросхем составляет космические 2 миллиона часов. То есть 8333 дня, 11904 недель, 384 месяца или 32 года!



★★★★★★★★★ 9/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ отличная производительность + высокая надежность - высокая стоимость



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ТВЕРДОТЕЛЬНЫХ НАКОПИТЕЛЕЙ

	Тип накопителя	Скорость чтения, Мбайт/с	Скорость записи, Мбайт/с	Кэш, Мбайт	Объем, Гбайт
A-DATA S592	SSD, 2.5"	250	170	64	128
A-DATA S596	SSD, 2.5"	250	180	128	128
Corsair Force F120	SSD, 2.5"	285	275	64	120
Corsair Nova V128	SSD, 2.5"	270	195		128
Intel X25-M G2	SSD, 2.5"	250	70	32	160
Kingston ssdNOWV+	SSD, 2.5"	230	180	128	128
OCZ Agility 2	SSD, 2.5"	280	270		120
OCZVERTEX2	SSD, 2.5"	285	275		120

Результаты тестирования твердотельных накопителей бенчмарков PCMark Vantage. График как нельзя лучше демонстрирует превосходство моделей на базе контроллера SandForce SF-1200. И уж тем более любой SSD быстрее обычного жесткого диска.

ВЫВОДЫ

Сегодняшний тест – яркое свидетельство того, что эпоха SSD не за горами. Конечно, сейчас покупка подобного рода устройств – дело затратное и хлопотное. Но со временем цены на твердотельные накопители упадут, а ажиотаж, наоборот, возрастет. Тем не менее модель небольшого объема можно приобрести уже сейчас. Поверьте, семплы от компаний OCZ, Corsair, Kingston, ADATA и Intel оправдывают себя полностью. Накопитель OCZ VERTEX 2 получает приз «Выбор редакции», а ADATA S596 – «Лучшая покупка». Но стоит отметить, что «твердотелы» Corsair Force F120 и OCZ Agility 2 ни в чем не уступают победителю сегодняшнего теста. ■

Автор:
Сергей Плотников

«ЗЕЛЕНЫЙ» FOXCONN

ТЕСТИРОВАНИЕ МАТЕРИНСКОЙ ПЛАТЫ FOXCONN A88GA-S

Признаемся, достаточно привычно созерцать платы Foxconn в черном текстолитовом обличье, разбавленном желтыми коннекторами. Вот и очередное устройство под названием A88GA-S не стало исключением.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ поддержка шестиядерных процессоров AMD
+ грамотная разводка
+ поддержка USB 3.0
- отсутствие HDMI

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **СОКЕТ:** AM3
- **ЧИПСЕТ:** AMD 880G/SB710
- **ПАМЯТЬ:** DDR3 DIMM 1066-1600 МГц, до 16 Гбайт
- **СЛОТЫ РАСШИРЕНИЯ:** 1x PCI Express x16, 2x PCI Express x1, 3x PCI
- **ДИСКОВЫЕ КОНТРОЛЛЕРЫ:** 1x UltraDMA 133, 5x SATA 2.0
- **РАЗЪЕМЫ НА ЗАДНЕЙ ПАНЕЛИ:** 2x USB 3.0, 6x USB 2.0, D-Sub, DVI, eSATA, RJ-45, PS/2, 6x аудио
- **ЗВУК:** 7.1 CH, HDA
- **СЕТЬ:** Ethernet 10/100/1000 Мбит/с
- **ФОРМ-ФАКТОР:** ATX

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **ПРОЦЕССОР:** AMD Phenom II X6 1090T, 3.2 ГГц
- **МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА:** Foxconn A88GA-S
- **ВИДЕОКАРТА:** AMD Radeon HD 5670, 1 Гбайт
- **ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ:** OCZ OCZ3G16004GK 2x 2 Гбайт
- **SSD:** Corsair CSSD-F120GB2, 120 Гбайт
- **БЛОК ПИТАНИЯ:** Corsair HX1000W, 1000 Вт
- **ОС:** Windows 7 Максимальная

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

- **SUPER PI 1.5XS:** 19.598 с
- **WPRIME 1.55 32M:** 8.501 с
- **WPRIME 1.55 1024M:** 246.456 с
- **CINEBENCH R11.5:** 5.23 pts
- **WINRAR 3.92:** 2900 Кбайт/с

КРАСОТА ПО-ТАЙВАНЬСКИ

Действительно, устройства Foxconn выглядят весьма оригинально. А при правильной настройке подсветки внутри корпуса получится весьма-весьма завораживающая картина. Впрочем, это уже дела моддерские. Лучше поговорим о разводке Foxconn A88GA-S.

С учетом того, что на «маме» распаян всего один слот PCI Express x16, проблем с установкой габаритной видеокарты не возникнет. Единственное, что большой кулер адаптера может перекрыть нижестоящий слот PCI Express x1. Невелика потеря, ибо плата располагает еще одним идентичным портом. Ну а три слота PCI уже точно никто не потревожит.

На борту Foxconn A88GA-S присутствуют всего два небольших радиатора. Естественно, они охлаждают набор логики AMD880G/SB710. А вот элементы питания, к сожалению, ничем не прикрыты. Зато установке габаритных процессорных кулеров ничего не помешает.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Будем считать, что первую часть тестирования, профилактическую, мы прошли. Осталось познакомиться с производительностью Foxconn A88GA-S. Для чего мы выбрали ряд тестов. Сначала происходил расчет числа «пи» утилитами Super Pi 1.5XS и wPrime 1.55. А затем в ход пускалась тяжелая артиллерия в виде встроенных бенчмарков CINEBENCH R11.5 и WinRAR 3.92.

ЧИПСЕТ

В некоторых случаях процессорный кулер действительно потребуется габаритный, тем более что Foxconn A88GA-S поддерживает новые шестиядерные «камни» AMD с большим уровнем TDP. Во многом стоит сказать спасибо набору микросхем AMD 880G и SB850. Северный мост отвечает за разводку линий PCI Express и встроенной графики. Данный чипсет не является самым производительным, поэтому построение массивов видеокарт CrossFireX невозможно. Что касается встроенного GPU, то с этим набором логики взаимодействует чип ATI Radeon HD 4250. Встроенный GPU наделен 40 потоковыми процессорами и функционирует на частоте 700 МГц. При этом осуществляется полная поддержка программного пакета Microsoft DirectX 10.1 и возможность декодирования видео высокой четкости в форматы MPEG2, H.264 и VC1. Для бюджетных систем не помешает поддержка технологии Hybrid CrossFire, дающая неплохой прирост кадров в секунду, при использовании дешевой дискретной видеокарты ATI. Южный мост Foxconn A88GA-S отвечает за работу гигабитной сети, 8-канального звука и интерфейсов SATA и USB. Функционирование пары портов USB 3.0 осуществляется за счет альтернативного контроллера NEC.

Кроме того, на задней панели (помимо выходов D-Sub и DVI) присутствуют 6 слотов USB 2.0, столько же мини-джеков и по одному коннектору PS/2, eSATA и RJ-45. Почему нет порта HDMI? Загадка…

ДЕШЕВО И СЕРДИТО

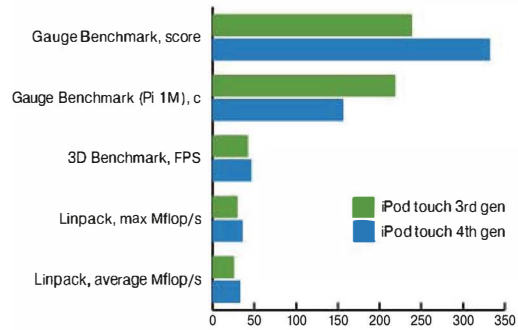
Выходит, что с появлением Foxconn A88GA-S теперь без особых проблем можно собрать недорогую, но производительную систему. Благо плата превосходно ладит с топовыми процессорами AMD и обладает всеми новейшими интерфейсами. Ну а отсутствие поддержки технологии CrossFireX – не беда. На сегодняшний день мощности одной видеокарты хватит вполне.

ТЕОРИЯ ЭВОЛЮЦИИ

ОБЗОР APPLE IPOD TOUCH 4TH GEN

Четвертого поколения iPod touch многие ждали с нетерпением. Это не значит, что предшественник был не слишком хорош, просто всегда найдется, что добавить и улучшить.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ



Для сравнения производительности iPod touch третьего и четвертого поколения было подобрано несколько бесплатных бенчмарков, которые прогонялись на обоих девайсах с одинаковой прошивкой. Преимущества нового устройства очевидны.

ВРЕМЯ РАБОТЫ ОТ АККУМУЛЯТОРА:

- **ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ МУЗЫКИ:** 35 ч 47 мин
- **ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ ВИДЕО:** 7 ч 31 мин

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ДИСПЛЕЙ:** 3.5", 960x640 (Retina)
- **ПРОЦЕССОР:** Apple A4, 1 ГГц
- **ОБЪЕМ ПАМЯТИ:** 8/32/64 Гбайт
- **ПОДДЕРЖКААУДИОФОРМАТОВ:** AAC, Protected AAC, HE-AAC, MP3, MP3 VBR, Audible (форматы 2, 3 и4, Audible Enhanced Audio, AAXи AAX+), Apple Lossless, WAV, AIFF
- **ПОДДЕРЖКА ВИДЕОФОРМАТОВ:** H.264 (до 720p, 30 кадр/с), MPEG-4 (до 2.5 Мбит/с, 640x480, 30 кадр/с), Motion JPEG (до 35 Мбит/с, 1280x720, 30 кадр/с)
- **БЕСПРОВОДНЫЕ ИНТЕРФЕЙСЫ:** Wi-Fi 802.11b/g/n, Bluetooth 2.1 + EDR,
- **РАЗМЕРЫ:** 111x59x7 мм
- **ВЕС:** 101 г

КОСМЕТИЧЕСКИЙ РЕМОНТ

По новому корпусу Apple аккуратненько «прошлась напильником» – девайс стал тоньше и немного уже. Вес также уменьшился. Кнопка включения переместилась вправо – теперь она там же, где и у iPhone, – а также стала менее выпуклой (на ощупь ее не так легко идентифицировать). В две отдельные кнопки сбоку превратился и регулятор громкости, некогда бывший «качелькой». В целом же дизайн не сильно изменился – даже стальной задник, быстро покрывающийся царапинами, никуда не делся. Но это не мешает восхищаться общим стилем iPod touch и мечтать о таких же габаритах у его «телефонирующего брата».

ДРУГИХ ПОСМОТРЕТЬ, СЕБЯ ПОКАЗАТЬ

В левом углу пока еще зеркальной поверхности задней панели приютились глазок камеры и микрофон. Разрешения получаемых фотографий хватит разве что для того, чтобы быстро поделиться с друзьями в Twitter или на Facebook. Фотографирует плеер примерно на уровне хороших мыльниц пятилетней давности. Ну а видеороликам место на YouTube – благо и видеохостинг, и iPod touch поддерживают разрешение 720p. Залог успеха – капелька креатива и приложение iMovie для видеомонтажа «на коленке». Но счастье социализации было бы неполным без фронтальной камеры, позволяющей общаться с собеседником лицом к лицу. Apple предлагает для этих целей FaceTime – приложение для совершения видеозвонков владельцами iPhone 4, iPod touch четвертого поколения и Mac-юзерами с вебкамерами. Впрочем, никто не отменял и старый добрый Skype, iOS-версия которого недавно научилась передавать еще и видео.

НАРАЩИВАЕМ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

Еще самая первая инкарнация iPod touch была заявлена как мобильная игровая платформа. С тех пор в AppStore появилось множество игр под iOS, среди которых встречаются требовательные к графике. Более мощная начинка необходима и для шустрой работы четвертой версии iOS. Новый iPod touch обзавелось 1-ГГц процессором Apple A4. По результатам проведенных тестов, производительность по сравнению с предшественником действительно возросла. Мы также не преминули замерить время работы аккумулятора при «классическом» использовании iPod'а – прослушивании музыки и просмотре видео.

МАТРИЦА: ОБНОВЛЕНИЕ

Отдельного упоминания достоин дисплей Retina. Различить отдельные пиксели невооруженным глазом невозможно – на одном дюйме в тесноте да не в обиде их «обитает» аж 326 штук (это, к слову сказать, в 4 раза больше, чем у экранов предыдущих iPod touch). Текст и изображения выглядят потрясающе – невероятная четкость! Особенно приятно на новом дисплее читать книги, просматривать веб-страницы и смотреть HD-фильмы. Меж тем перед нами не тот же экран, что в iPhone 4: достаточно обратить внимание на углы обзора и убедиться, что здесь об IPS-матрице речь не идет. Присутствует датчик освещенности, но мы предпочитаем его отключать, так как очень часто его колбасит и он не всегда адекватно реагирует на обстановку.

В ИТОГЕ

Напоследок отметим удивительную особенность iPod touch. Как правило, изначально не совсем понятно, действительно ли он так тебе нужен; но повозившись с ним недолгое время, уже не хочется расставаться – ведь это красивый, удобный, компактный, достаточно мощный портативный центр развлечений.

Автор:
Ирина Кузнецова

ГОНКА ВООРУЖЕНИЙ

ОБЗОР ИГРОВОЙ МЫШИ RAZER LACHESIS 5600

«Прокачивать» наиболее удачные свои творения стало обычным делом для работающей на благо геймеров компании Razer. Второй жизни на этот раз удостоился, пожалуй, самый изящный из всей линейки устройств с логотипом из трех переплетенных змей – манипулятор Razer Lachesis.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ТИП СЕНСОРА:** лазерный
- **ИНТЕРФЕЙС:** USB, проводной
- **РАЗРЕШЕНИЕ СЕНСОРА:** от 100 до 5600 dpi
- **ИЗМЕНЕНИЕ РАЗРЕШЕНИЯ СЕНСОРА:** с шагом 100 dpi
- **ВРЕМЯ ОТКЛИКА/ЧАСТОТА ОПРОСА:** 1 мс/1000 Гц
- **ВСТРОЕННАЯ ПАМЯТЬ:** 64 Кбайт
- **КОЛИЧЕСТВО ПРОГРАММИРУЕМЫХ КНОПОК:** 9
- **ДЛИНА ШНУРА:** 2 м
- **ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** настраиваемая многоцветная подсветка, настройка чувствительности на ходу On-The-Fly Sensitivity, тефлоновые ножки, позолоченный USB-разъем, отключенный Drift Control
- **РАЗМЕРЫ:** 129x71x40 мм

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Изящный дизайн с регулируемой подсветкой
+ Новый лазерный сенсор с разрешением 5600 dpi
+ Функциональность
- При длительной игре устает рука

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Традиционно в первую очередь обратим внимание на внешний вид устройства. В данном тесте это особенно актуально, так как производитель внес некоторые изменения. Далее оценим мышь в работе. Несомненно, главной характеристикой, во многом определяющей, станет ли подопытное устройство (как хорошее оружие) продолжением руки геймера, является удобство, эргономичность. Поэтому мы пользовались этой мышью непрерывно длительное время – за игрой, как правило, время летит незаметно – и отмечали, не устает ли рука, до всех ли кнопок легко достать, хорошо ли мышь скользит по столу. Для тестирования было подобрано несколько игр разных жанров (Unreal Tournament 3, Resident Evil 5, StarCraft II: Wings of Liberty), чтобы можно было оценить как функциональные, так технические возможности манипулятора.

ВНЕШНИЕ ДАННЫЕ

Основная «фишка» внешности мыши – необычная форма корпуса с плавными изогнутыми линиями и вогнутыми основными клавишами, которая делает манипулятор похожим на змеиную голову. Razer Lachesis симметрична, так что ей без проблем могут пользоваться как правши, так и левши. Как всегда, верхняя часть корпуса имеет покрытие soft touch, вызывающее исключительно приятные тактильные ощущения; дополнительные кнопки по бокам крупные, шершавые, а верхние – хорошо выступают – все их легко нащупать. Новое колесико у Razer Lachesis 5600 удобнее, чем то, которое было в модели-предшественнице. Неотъемлемой частью дизайна мыши является подсветка. Если помните, мышь-предшественница выпускалась с несколькими вариантами цвето-светового оформления (по одному цвету подсветки на каждое устройство), и приходилось делать нелегкий выбор в пользу одного решения. Теперь же то, как будет светиться в темноте ваше «оружие», зависит только от настроения и фантазии, причем подсветке колесика можно присвоить один цвет, а подсветке логотипа – другой. Производитель обещает выбор из 16 миллионов цветов, но на практике, конечно, получается, что многие оттенки одного цвета выглядят одинаково. Ну и наконец, новая Razer Lachesis обзавелась «правильным» шнуром, более устойчивым к износу, что не может не радовать.

МАЛО НЕ ПОКАЖЕТСЯ

Кроме внешности апгрейду подверглась и начинка манипулятора. Разрешение лазерного сенсора поднялось с 4000 до 5600 dpi, а встроенная память выросла в два раза: больше памяти, а значит, больше профилей, настроенных под конкретные игры. Кстати, имеется кнопка переключения профилей. Что касается софта, то он стал более понятен и логичен. Мышь можно тонко настраивать по всем значимым параметрам – разрешение сенсора с шагом в 100 dpi, в том числе и по осям X и Y, частота опроса, ускорение, – а также записывать макросы, программировать кнопки и колесико и управлять подсветкой. В деле же мышь показала себя достойно. Лучше всего способности «мыши-змеи» раскрылись в шутере: высокая скорость, потрясающая точность (не последнюю роль в этом сыграл отключенный контроль дрифта, т.е. фирменная технология сглаживания движений, полезная для работы с графическими программами, здесь нарочно выключена). Кроме того, мышь весит немного и хорошо скользит, а потому легко управляема. Все кнопки расположены так, что до них не надо тянуться. Отрадно, что подопытный «грызун» лишен болезни симметричных собратьев: дополнительные боковые кнопки со стороны мизинца не задеваются и случайным образом не нажимаются. Наиболее комфортно Razer Lachesis 5600 будет лежать в неширокой ладони, а хват подразумевается либо пальцами, либо «когтем». При длительной игре рука немного устает, ощущается напряжение в запястье – это надо иметь в виду.

РЕЗЮМЕ

Общие впечатления от перерожденной Razer Lachesis остались весьма позитивные. Устройство стало интереснее внешне за счет регулируемой подсветки, а по характеристикам находится на уровне своих топовых собратьев от Razer. Что касается эргономичности, то тут всем не угодишь.

БЮДЖЕТНЫЙ ВАРИАНТ

ZOTAC GEFORCE GTS 450 AMP

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **КОЛИЧЕСТВО ПОТОКОВЫХ ПРОЦЕССОРОВ:** 192
- **ЧАСТОТА ГРАФИЧЕСКОГО ПРОЦЕССОРА:** 875 МГц
- **СТАНДАРТ ВИДЕОПАМЯТИ:** GDDR-5
- **ЧАСТОТА ПАМЯТИ:** 4000 МГц
- **ШИРИНА ПАМЯТИ:** 128 бит
- **ОБЪЕМ ПАМЯТИ:** 1024 Мбайт
- **ИНТЕРФЕЙС:** PCI-E 2.1
- **РАЗЪЕМЫ:** 2x DVI, DisplayPort, HDMI

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **ПРОЦЕССОР:** AMD Athlon X2 7750 3000 МГц
- **МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА:** ASUS G-Surf 365
- **ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ:** G-Skill PI 2x 2 Гбайт PC-8500
- **БЛОК ПИТАНИЯ:** FSP Blue Storm 700 Вт
- **ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА:** Windows Vista Ultimate x64

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

- **3DMARK VANTAGE, PERFORMANCE:** 10285 баллов
- **UNREAL TOURNAMENT 3, 1600X1200, HIGH:** 65 FPS
- **STREET FIGHTER IV, 1600X1200, HIGH, 16AF, 8AA:** 70 FPS

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ заводской оверклокинг
+ небольшой нагрев
+ разнообразие видеовыходов
- довольно сильно шумит система охлаждения

ХОРОШИЙ СТАРТ

Компания NVIDIA очень удачно выбрала время для выпуска своего продукта в нише middle-end (хотя сейчас его можно отнести к low-end), так как у NVIDIA, по сути, не было в портфолио недорогих видеокарт с приемлемой производительностью в современных приложениях. Мейнстримовая новинка от калифорнийцев называется GeForce GTS 450. Небольшая, в меру шустрая и далеко не самая горячая.
Пожалуй, это самая младшая плата в линейке 4xx, которую можно рекомендовать для установки в игровой компьютер. Есть еще GeForce GTS 430, но это уже совсем другое качество графики, разрешение и FPS.

БЫСТРЕЕ, ВЫШЕ, FPS-НЕЕ

Компания Zotac смотрит на эту новинку совсем под другим углом. «Железячники» со стажем все уже поняли, как только увидели бирочку AMP в названии продукта. Она означает заводской оверклокинг. Так и есть – 875/4000 МГц для чипа и памяти соответственно. Вполне приятный сюрприз, за который можно и переплатить один-два десятка долларов.
Система охлаждения, состоящая из тепловых трубок, большого медного основания и многочисленных алюминиевых ребер радиатора, снабжена слишком шумным вентилятором, который изрядно голосит даже в автоматическом режиме. Зато справляется со своей задачей на отлично. 29 градусов в простое и 69 в нагрузке, переживать точно не стоит, так как это довольно далеко от предела, который равен 95 градусам. На задней панели присутствует богатый набор интерфейсов, даже весьма экзотический DisplayPort.

ТАИНСТВЕННЫЙ НЕЗНАКОМЕЦ

Подробно останавливаться на характеристиках GeForce GTS 450 мы не будем, потому что на страницах нашего журнала об этом было сказано не раз. Характеристики устройства соответствуют классу, а точнее принципу, который уже сложился с годами у производителей графики: обрезать и сократить все, что только можно, взяв за основу старшие чипы. В итоге: 128-битная шина памяти, 192 потоковых процессора, 783 МГц на чипе и 3600 МГц на памяти, а также гигабайт быстрой оперативной памяти стандарта GDDR-5. Стоит добавить, что референсная модель занимает два свободных слота в корпусе. Наличие шестиконтактного разъема питания подкрепляется рекомендациями к БП – порядка 400 Вт. Именно таким задумала свое детище NVIDIA.

«А НАПОСЛЕДОК Я СКАЖУ...»

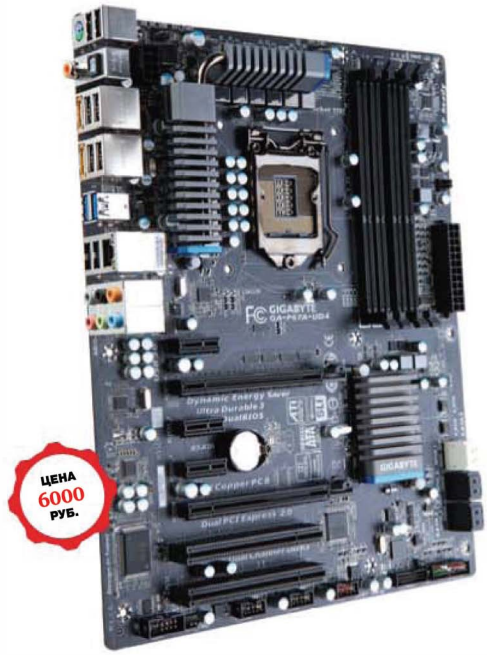
«Цифры на табло» очень красноречиво говорят о том, что получилось у NVIDIA под редакцией Zotac. Необходимо добавить, что в игре Unreal Tournament 3 мы тестировали новинку на карте Arsenal, помогали нам в этом боты, которых было 16 штук. Данное пояснение необходимо, чтобы вы смогли сравнить результаты, которые демонстрирует ваш старый видеоадаптер, и понять, стоит ли делать апгрейд видеоподсистемы или нет.
Так или иначе, за 150$ сегодня вряд ли получится найти более оптимальное решение. Не стоит забывать про массивы SLI, которые GeForce GTS 450 поддерживает. А значит, есть возможность не только обеспечить себе графический задел на будущее, но и попытаться установить парочку нишевых рекордов.

Автор:
Сергей Плотников

ЧЕТВЕРТЫЙ ПОШЕЛ!

ТЕСТИРОВАНИЕ МАТЕРИНСКОЙ ПЛАТЫ GIGABYTE GA-P67A-UD4

Конвейер заработал. «Камни» на базе архитектуры Intel Sandy Bridge вовсю атакуют полки компьютерных магазинов. Компания GIGABYTE в рамках последней линейки устройств выпускает очередную плату UD – теперь уже четвертую.



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **СОКЕТ:** LGA 1155
- **ЧИПСЕТ:** Intel P67 Express
- **ПАМЯТЬ:** 4x DDR3 DIMM, 1066-2133 МГц
- **СЛОТЫ РАСШИРЕНИЯ:** 2x PCI Express x16, 3x PCI Express x1, 2x PCI
- **ДИСКОВЫЕ КОНТРОЛЛЕРЫ:** 2x SATA 3.0, 4x SATA 2.0
- **РАЗЪЕМЫ НА ЗАДНЕЙ ПАНЕЛИ:** 2x USB 3.0, 8x USB 2.0, 2x S/PDIF, 2x eSATA, 1x RJ-45, 1x комбинированный PS/2
- **ЗВУК:** 7.1CH, HDA, на основе Realtek ALC892
- **СЕТЬ:** Realtek RTL8111E, 10/100/1000 Мбит/с
- **ФОРМ-ФАКТОР:** ATX

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ высокая производительность
+ удачная разводка компонентов платы
+ поддержка CrossFire X/SLI
+ поддержка стандарта USB 3.0 и SATA 3.0

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

- **SUPER PI 1.5 XS 1M:** 11.105 с
- **SUPER PI 1.5 XS 32M:** 10мин36с
- **WPRIME 1.55 32M:** 8.953 с
- **WPRIME 1.55 1024M:** 268.666 с
- **WINRAR 3.92:** 3301 Кбайт/с
- **CINEBENCH R11.5:** 5 pts

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **ПРОЦЕССОР:** Intel Core i5-2500K, 3.3 ГГц
- **ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ:** DDR3 OCZ OCZ3G16004GK PC3-12800 Gold Edition, 2x 2 Гбайт
- **SSD:** Corsair Force Series F120 CSSD-F120GB2-BRKT, 120 Гбайт
- **БЛОК ПИТАНИЯ:** Corsair HX1000W, 1000 Вт
- **ОС:** Windows 7 Максимальная

ЧИПСЕТ

Хорошо ведь придумали? Посмотришь на название платы и согласно аббревиатуре выберешь нужную, не выходя за рамки бюджета. Тем не менее, чипсет у всей линейки P67 один – Intel P67 Express. Привычная картина – когда обязанности северного моста выполняет сам процессор. Так, контроллеры PCI Express и памяти внедрены непосредственно в CPU. Набор логики в таком случае играет роль управленца. Например, плата GIGABYTE GA-P67A-UD4 поддерживает технологии AMD CrossFireX и NVIDIA SLI. При желании всегда можно установить два графических адаптера: слоты PCI Express x16 будут работать согласно схеме x8+x8. С учетом ревизии стандарта 2.1 пропускной способности данных шин хватит за глаза. Двухканальный контроллер памяти способен работать с планками с максимальной частотой 2133 МГц. Для этого необходимо загрузить соответствующий профиль XMP либо поднять множитель памяти до отметки x21.13. Непосредственно чипсет организует работу 14 портов USB 2.0 с пропускной способностью каждого 480 Мбит/с. Также осуществляется работа с HD-звуком, гигабитным сетевым контроллером и шестью интерфейсами SATA: парой – нового стандарта со скоростью 6 Гбит/с и четырьмя портами с максимальной пропускной способностью в 3 Гбит/с.

РАЗВОДКА ПЛАТЫ

С интерфейсами у GIGABYTE GA-P67A-UD4 все в порядке. И с разводкой тоже. Мы уже затрагивали тему массивов AMD CrossFireX и NVIDIA SLI. Так вот, лишь при использовании пары габаритных видеокарт пользователю придется забыть про слоты PCI Express x1 и PCI. Но и это не страшно, ибо на текстолите данные порты дублируются. Мало того, PCI Express x1 целых три штуки! В то же время слишком «хвостатые» адаптеры не помешают подключению SATA-кабелей. Финт ушами весьма прост – пластиковые коннекторы повернуты относительно плоскости материнской платы на 90 градусов. Не будут конфликтовать с видеокартами и защелки слотов DIMM. Крошечные радиаторы охлаждения GIGABYTE GA-P67A-UD4 не станут непреодолимой преградой при монтаже габаритного процессорного кулера. В общем, все в GIGABYTE GA-P67A-UD4 не просто на четверку, а на отлично! Только и остается собрать систему да пройтись набором разного рода бенчмарков.

ОБ ИНТЕРФЕЙСАХ

Как видите, аппаратной поддержки USB 3.0 нет, и к тому же производитель традиционно распаивает на своих платах дополнительный контроллер NEC. А между тем порты USB 3.0 позволяют не только передавать информацию со скоростью 4.8 Гбит/с, но и быстрее заряжать всевозможные мобильные устройства. Помимо двух слотов USB третьей версии, на задней панели присутствует еще восемь, только уже второй версии, а также по паре eSATA, S/PDIF. Кроме того, там расположено по одному порту RJ-45 и PS2 и 6 мини-джеков для аудио.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Для определения производительности связки процессор-память-плата использовались синтетические приложения Super Pi 1.5 XS, wPrime 1.55 и CINEBENCH R11.5. Счетовод константы «пи» запускался с паттернами в миллион и 32 миллиона знаков после запятой. Наконец, разбавить синтетическую «семейку» взялся встроенный тест архиватора WinRAR 3.92.

БУРЖУЙСКАЯ ГРАНЬ

Покупка GIGABYTE GA-P67A-UD4 станет для вас весьма оправданной. Приобретая данную плату, пользователь (одновременно со знакомством с процессорами Intel Sandy Bridge) получает весьма боеспособную единицу. GIGABYTE GA-P67A-UD4 демонстрирует отличную производительность. Помимо этого, здесь есть все необходимое: от технологий AMD CrossFireX и NVIDIA SLI и универсальной шины USB 3.0 до идеальной разводки. В то же время вы не переплачиваете за лишние, зачастую ненужные навороты.

WEXLER.BOOK E5001

ЧИТАЙ В МЕТРО ПРО «МЕТРО»

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ДИСПЛЕЙ:** 5" E-Ink Epson Display, 800x600 точек, 16 градаций серого
- **ВСТРОЕННАЯ ПАМЯТЬ:** 4 Гбайт
- **КАРТЫ ПАМЯТИ:** microSD, до 20 Гбайт
- **ПОДДЕРЖКА ТЕКСТА:** TXT, PDF, DOC, CHM, HTM, HTML, EPUB, FB2
- **ПОДДЕРЖКА ИЗОБРАЖЕНИЙ:** JPG, JPEG, BMP, GIF, PNG
- **ПОДДЕРЖКА АУДИО:** MP3
- **ИНТЕРФЕЙСЫ:** USB 2.0, мини-джек 2.5 мм
- **ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** FM-тюнер, встроенный динамик
- **АККУМУЛЯТОР:** 900 мАч (11000 обновлений экрана)
- **ГАБАРИТЫ:** 155x105x9 мм
- **ВЕС:** 200 г

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Стильный внешний вид
+ Широкие возможности
+ Три книги в подарок
- Немаленькая цена

ИЗЯЩНАЯ КНИГА

Системы электронного документооборота прочно укрепились в офисах даже не самых крупных компаний, выживая бумажные документы из нашей жизни. Новостные сайты и социальные сети делают то же самое со свежими утренними газетами, а книги в толстых переплетах заменяются на изящные электронные «читалки». Одну из таких электронных книг представила компания WEXLER. Модель E5001 – это небольшое изящное устройство, обладающее высококачественным 5-дюймовым экраном с разрешением 800x600 точек. Оно комплектуется красивым стильным кожаным чехлом, который предохранит устройство от повреждений. Устройство имеет четыре удобных клавиши управления в своей нижней части, а также универсальный D-pad, поэтому проблем с управлением не предвидится.

«МЕТРО» В МЕТРО

Попробовать WEXLER.BOOK E5001 в работе можно сразу после покупки, по дороге домой, так как производитель делает нам привлекательный подарок: в памяти «читалки» уже находится роман Дмитрия Глуховского «Метро 2033» и еще два произведения по этой фантастической вселенной. Так что, трясясь в поезде подземки, можно представить, что будут через несколько десятков лет ощущать в метро наши потомки. Кроме того, в комплект поставки входят адаптер для зарядки, кабель USB для соединения с ПК, наушники и тряпочка для протирки дисплея. В общем, все, что нужно для работы, вы найдете в коробке. А самые отчаянные модники смогут выбрать цвет корпуса себе по вкусу, вариантов много!

НА ЧТО СПОСОБНА?

По периметру корпуса находятся все необходимые порты и разъемы – в частности, это порт USB, гнездо для карт памяти microSD, а также разъем для подключения наушников. Имеется на корпусе и клавиша <Hold>. Разъем для наушников нужен по двум причинам: WEXLER.BOOK E5001 поддерживает чтение файлов MP3, а также имеет встроенный FM-тюнер. Это очень удобно: если надоест читать самому, то чтение можно заменить прослушиванием тех же книг, музыки или радио. Правда, джек для подключения нестандартный – 2.5 мм. Кроме поддержки большого числа текстовых форматов, WEXLER.BOOK E5001 может работать и с графическими форматами – правда, черно-белый дисплей несколько снижает уровень удовольствия от этой процедуры. Зато для чтения книг – основного предназначения этого устройства – он подходит отлично, глаза практически не устают.

ЧИТАЕМ?

Электронная книга WEXLER.BOOK E5001 показалась нам весьма интересным устройством. Начиная с внешнего вида (алюминиевый корпус в стильном кожаном чехле) и удобных органов управления до начинки (4 Гбайта встроенной памяти) и заканчивая широкими функциональными возможностями (работа с множеством текстовых и графических форматов, поддержка MP3 и встроенный FM-приемник), «читалка» WEXLER производит хорошее впечатление. В комплект поставки входит все необходимое для работы, а также три предзаписанные книги, одна из которых является бестселлером. За такое сокровище можно и отдать ту сумму, которую производитель просит за свое устройство.

Автор:
Олег Коленченко

ДА ЗДРАВСТВУЕТ КОРОЛЬ!

ГРАФИЧЕСКИЙ ЧИП NVIDIA GF110

Каждый год мы убеждаемся в том, что битва титанов-производителей видеокарт AMD и NVIDIA бесконечна. Не секрет, что в последнее время устройствам из красного лагеря нет равных по соотношению цена/производительность. И если свои первые видеокарты нового поколения AMD представила в Middle-End сегменте рынка, то NVIDIA пошла по проторенной тропе, начав с запуска быстрейшего на сегодня видеочипа NVIDIA GF110.

Его нельзя назвать чем-то революционным, однако кардинальных изменений никто и не ожидал. Архитектура Fermi и чип NVIDIA GF100 были представлены совсем недавно, и на их основе была построена лишь одна линейка видеокарт. Вы помните, каким проблемным оказался ее запуск: прежде всего, из-за проблем с 40 нм техпроцессом. Дело дошло до того, что в NVIDIA GF100 не работали некоторые функциональные блоки. Поэтому перед инженерами NVIDIA во время разработки нового ядра ставились задачи ускорения работы за счет увеличения количества этих блоков и повышения частот, уменьшения энергопотребления и общей оптимизации работы чипа.

NVIDIA GF110, так же как и его предшественник, выполнен в соответствии с 40 нм нормами и состоит из четырех кластеров обработки графики GPC (Graphics Processing Clusters), которые содержат 4 потоковых мультипроцессора (Streaming Multiprocessors) и один движок растеризации. Каждый из мультипроцессоров имеет в своем составе 32 потоковых процессора, по-другому называемых CUDA-ядрами. Кроме того, он содержит один движок Polymorph, отвечающий за выборку вершин и тесселяцию. NVIDIA GF110 имеет шесть 64-битных контроллера памяти, которые в сумме образуют 384-битную шину. Каждый из контроллеров соединен с кэш-памятью второго уровня объемом 768 Кбайт и обладает 8 блоками ROP, общее число которых равно 48. Что касается кэш-памяти первого уровня и общей памяти, то их суммарный объем составляет 64 Кбайт, причем делится он в соотношении 16 Кбайт к 48 Кбайт, или же наоборот. Некоторое время в Сети ходили слухи об увеличенном количестве текстурных блоков в NVIDIA GF110 по сравнению с GF100, однако они не подтвердились: в новом ядре их по-прежнему 48. Тем не менее, архитектура этих блоков подверглась довольно значительным изменениям. Теперь они могут обрабатывать текстурные данные всех типов, включая FP16, за один такт (включая билинейную фильтрацию). Данное нововведение уже было опробовано в чипе NVIDIA GF104, но отсутствовало в ядре GF100, которое работало с текстурами FP16 в два такта. В теории производительность текстурных блоков возрастает в два раза.

Ощутить прирост скорости можно будет в подавляющем большинстве современных игр. Что касается дополнительных изменений, то они коснулись также и движка растеризации, который получил улучшенный блок отбраковки невидимых поверхностей Z-cull. Опять-таки, вспоминая NVIDIA GF100, можно сказать, что в некоторых случаях производительность блока падала. В NVIDIA GF110 были введены доработанные алгоритмы в функционал блока Z-cull, что, помимо всего прочего, позволяет более эффективно использовать шину памяти.

Как вы знаете, чип NVIDIA GF110 не блистал по показателям производительности на ватт, поэтому снижение энергопотребления было одной из первоочередных задач при разработке ядра. Комбинирование быстрых транзисторов с высоким уровнем токовутечек и медленных с малыми токами утечек позволило снизить тепловой пакет NVIDIA GF110. В сравнении со своим предшественником, новый чип в отдельных случаях потребляет до 30-40 Вт энергии меньше. Впечатляюще!

NVIDIA GF110, так же как и GF100, показывает высокую скорость тесселяции, не проседая при этом в режимах с разбиением на большое количество треугольников. К слову, чипы NVIDIA преобладают в этом компоненте над графическими процессорами AMD – прежде всего, за счет распараллеливания работ между 16 движками PolyMorph.

Если говорить о технологиях, то особых изменений здесь не произошло. Чип NVIDIA GF110 поддерживает NVIDIA CUDA и NVIDIA PhysX, обеспечивающие выполнение параллельных вычислений и обработку физических эффектов силами потоковых процессоров. Не забыты технологии создания стереоскопического изображения NVIDIA 3D Vision и NVIDIA 3D Vision Surround, о которых мы уже не раз рассказывали на страницах журнала.

Перейдем непосредственно к первому выпущенному на базе GF110 видеоадаптеру NVIDIA GeForce GTX 580. Он обладает всеми характеристиками нового чипа в полном объеме. То есть количество потоковых процессоров равно 512 штукам, текстурных блоков – 64, а блоков ROP – 48. Частота ядра составляет 772 МГц, а потоковых процессоров вдвое больше – 1544 МГц. Что касается GDDR5 памяти, объем которой равен 1536 Мбайт, то она функционирует на частоте 4008 МГц. Видеокарта поддерживает API DirectX 11 и Shader Model 5.0. Показатель максимального энергопотребления находится на отметке 244 Вт.

Подводя итог, невольно задаешься вопросом: а не мало ли изменений для нового флагманского продукта? С одной стороны, можно сказать и так. Но если смотреть с другой – NVIDIA GeForce GTX 580 является самой производительной видеокартой на данный момент. По крайней мере, до выхода двухчипового продукта AMD. А большего мы и не ожидали. ■

GF100 В МАССЫ

Спустя некоторое время после выпуска топового решения NVIDIA GeForce GTX 580 свет увидел и его младший брат – видеоадаптер NVIDIA GeForce GTX 570. В его основе также лежит чип NVIDIA GF110 со всеми внесенными изменениями: полноскоростной обработкой текстур типа FP16 и доработанными алгоритмами блока Z-cull. Что характерно для младшей модели, были урезаны функциональные блоки. Так, в NVIDIA GeForce GTX 580 480 потоковых процессоров, 60 текстурных блоков и 40 блоков ROP. Изменения коснулись и тактовых частот. Ядро функционирует на частоте 732 МГц, потоковые процессоры – 1464 МГц, а память – 3800 МГц. По уровню производительности новинка обходит NVIDIA GeForce GTX 480, в то же время меньше греется и имеет более тихую систему охлаждения. Стартовая цена NVIDIA GeForce GTX 570 находится на отметке 14999 рублей.

КАК ОХЛАЖДАЕТСЯ ПЫЛ

Как вы можете помнить, в NVIDIA GeForce GTX 480 использовалась система охлаждения, основанная на тепловых трубках. В этот раз инженеры NVIDIA пошли иным путем. На NVIDIA GeForce GTX 580 установлен кулер, использующий испарительную камеру. Внутри нее находится жидкость с малой температурой кипения, которая, превращаясь в пар в нижней части охладителя, переносит тепло в верхнюю часть, где уже конденсируется. Над испарительной камерой находится массивный радиатор, через который вентилятор, расположенный сбоку, прогоняет воздух. Интересно, что используется обновленное управление кулером, которое помогло повысить его эффективность и снизить уровень шума.

НОВЫЙ ЧИП В РЯДЕ СЛУЧАЕВ ПОТРЕБЛЯЕТ НА 30-40 ВТ МЕНЬШЕ СВОЕГО ПРЕДШЕСТВЕННИКА.

Автор:
Олег Коленченко

ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ

ЧАСТЬ 2. ТРЕТЬЕ И ЧЕТВЕРТОЕ ПРИШЕСТВИЯ

Начав наш рассказ об оперативной памяти со стандартов DRAM, SDRAM, DDR SDRAM и DDR2 SDRAM, мы переходим к следующей части статьи. Мы поговорим про самые актуальные на сегодня чипы DDR3 SDRAM, а также заглянем в ближайшее будущее – рассмотрим модули памяти DDR4 SDRAM.

DDR3 SDRAM, принятый организацией JEDEC Solid State Technology Association в июне 2007 года, является прямым продолжением предыдущего стандарта DDR2 SDRAM. Отметим, что как и любой другой переход с одного типа памяти на другой, данный шаг был предопределен исчерпанным потенциалом DDR2 SDRAM. Потолок был достигнут: максимально увеличены частоты, а вместе с тем энергопотребление и скорость. Потребовался переход на качественно новый уровень, и выпуск стандарта DDR3 SDRAM стал именно таковым. Одним из ключевых нововведений DDR3 SDRAM стало уменьшенное энергопотребление. В первую очередь, это стало возможно благодаря сниженному напряжению на памяти. У DDR3 SDRAM оно составляет 1.5 В, в то время как у DDR2 SDRAM и DDR SDRAM – 1.8 В и 2.5 В, соответственно. Само пониженное напряжение было достигнуто переходом на новый техпроцесс (у первых чипов – 90 нм, затем – 65 нм, 40 нм), а также использованием транзисторов с двумя затворами типа Dual Gate для уменьшения токов утечки. Интересным нововведением DDR3 SDRAM явился 8-битный буфер предварительной выборки, тогда как у DDR2 SDRAM он только 4-битный. Он отвечает за хранение информации до момента ее востребования. Среди других новшеств отметим встроенную динамическую терминацию данных (Dynamic On-Die Termination), что также повысило производительность новой памяти. К слову, DDR2 SDRAM использовала данную функцию лишь частично, не работая с командами и адресами. Интересно, что чипы памяти получили зеркальное расположение контактов для большей простоты в сборке модулей (On-DIMM Mirror friendly DRAM ballout). В стандарте DDR3 SDRAM был введен скоростной буфер CAS Write Latency, вся работа которого выполняется за один такт. Также появился отдельный контакт для асинхронного сброса. Не забудем о других особенностях памяти DDR3 SDRAM: калибровку операций чтения и записи, ввода и вывода, поддержку на системном уровне компенсации времени готовности. Что касается цепей калибровки, то в них располагаются резисторы высокой точности типа ZQ. Если говорить об обратной совместимости с предыдущими стандартами памяти, то DDR3 SDRAM такой черты лишена. Она позаимствовала у предшественника все ту же 240-контактную структуру, но в плане расположения самих контактов, разницы в напряжении и уровне сигналов кардинально от него отличается. Поэтому ключ в модуле памяти DDR3 SDRAM расположен в другом месте, что делает физически невозможной его установку в слот DDR2 SDRAM. С течением времени DDR3 SDRAM постепенно подбирается к своим максимальным значениям частоты. Так, организацией JEDEC официально утвержден стандарт с частотой 2133 МГц и максимальной пропускной способностью 17066 Мбайт/с.

Старт новой памяти выдался довольно сложным: разница в цене между DDR3 SDRAM и DDR2 SDRAM не оправдывалась приростом производительности. Лишь после появления процессоров Intel Core i7/5/3 и платформы AMD, основанной на Socket AM3, модули памяти третьего поколения DDR начали более активно распространяться. Данная тенденция будет продолжаться и в ближайшее время.

Что же будет дальше? Нас ожидает стандарт DDR4 SDRAM. Следует учитывать, что спецификации новой памяти пока находятся лишь в стадии разработки организацией JEDEC – не стоит относиться к ним очень уж серьезно, хотя общую картину они, безусловно, дадут. Итак, ключевым отличием DDR4 SDRAM станут повышенные частоты, находящиеся в рамках от 2133 МГц до 4266 МГц. Если следить за эволюцией DDR SDRAM памяти, то можно догадаться о еще одном нововведении – пониженном напряжении. Ожидается, что первые модули DDR4 SDRAM будут работать с вольтажом 1.2 В, а затем – 1.1 В и даже 1.05 В в отдельных случаях. Следовательно, значительно понизится энергопотребление подсистемы памяти. Интересно, что в DDR4 SDRAM будут применяться соединения с топологией «точка-точка» вместо многоточечных у предыдущих поколений. Также 8-битный буфер предварительной выборки уступит место 16-битному собрату. С появлением DDR4 SDRAM ожидается уменьшение слотов памяти в серверных системах, поэтому в производстве будет применяться технология TSV для повышения плотности чипов. Альтернативой TSV может считаться технология LR-DIMM, но она имеет большой недостаток – увеличенную латентность. Первые экземпляры DDR4 SDRAM памяти должны появиться к концу 2011 года – еще до утверждения спецификаций JEDEC, которое намечено на 2012 год. Скорее всего, в первых чипах будет применяться 32 нм техпроцесс. Теоретически он не сможет обеспечить память должной экономичностью, поэтому выход DDR5 SDRAM на рынок требует освоения как минимум 20 нм производственных норм. Исходя из вышеизложенного, ожидать распространения новинки стоит не ранее 2014-2015 годов.

На этом наш рассказ заканчивается. Надеемся, он помог вам разобраться в базовом функционале оперативной памяти. ■

КАК УВЕЛИЧИТЬ ОБЪЕМ?

Как вы уже могли узнать, из-за снижения количества слотов памяти в серверных системах нового поколения в производстве памяти типа DDR5 SDRAM будут применяться технологии TSV и LR-DIMM. Суть TSV заключается в применении сквозных отверстий, заполненных медью, в полупроводниках. Они связывают полупроводниковые кристаллы, которые, в свою очередь, упаковываются воедино. Таким образом, получаются многослойные чипы с увеличенной емкостью. Технология LR-DIMM предполагает использование специального буфера на планках оперативной памяти, который снижает нагрузку на шину и позволяет повысить объем. Две технологии продвигаются разными альянсами, поэтому вполне возможно, что с выходом DDR5 SDRAM мы увидим в действии оба решения.

ЭКСТРЕМАЛЬНЫЙ РЕЖИМ

Часто в спецификациях оперативной памяти стандартов DDR2 SDRAM и DDR3 SDRAM можно увидеть поддержку профилей Intel XMP (Extreme Memory Profiles), которые являются дополнением к спецификациям, утвержденным отраслевой организацией JEDEC. Технология представляет собой заготовленные шаблоны настроек для памяти, которые позволяют максимально раскрыть ее потенциал и избавляют пользователя от самостоятельного поиска оптимума. Тем не менее, присутствует возможность установки настроек вручную. В общем и целом, технология для ленивых, однако ее достоинства также не стоит принижать.

ПЕРВЫЕ ЭКЗЕМПЛЯРЫ DDR4 SDRAM ПАМЯТИ ДОЛЖНЫ ПОЯВИТЬСЯ К КОНЦУ 2011 ГОДА – ЕЩЕ ДО УТВЕРЖДЕНИЯ СПЕЦИФИКАЦИЙ JEDEC, КОТОРОЕ НАМЕЧЕНО НА 2012 ГОД.

Автор:
Николай Арсеньев

КОНФИГУРАЦИЯ

Все цены указаны по состоянию на 11 января 2011 года

В этой рубрике мы предлагаем вам шесть игровых конфигураций для сборки нового компьютера под Windows Vista или Windows 7. Следует помнить, что рубрика готовится за месяц до выхода нашего издания в продажу, поэтому цены могут несколько отличаться от действительных. Точная дата составления таблицы указана в начале страницы.

Результаты тестов основаны на данных hwbot.org и www.tomshardware.com/charts.

Зеленым цветом выделены изменения по сравнению с прошлым номером.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core i7-860 (4 ядра, 2.80 ГГц, DMI, 4x256 Кбайт L2, 8 Мбайт L3, HT, ядро Lynnfield, LGA 1156)	9500
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Scythe Yasya (Socket 775/1156/1366, Socket 754/939/940/AM2/AM3, 120 мм, 470-1900 об/мин)	1900
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS P7P55D Pro (Intel P55, 4 DDR3, PCI-E, SLI, CrossFireX, RAID, eSATA, FireWire, 24+4(8) pin, ATX)	4800
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Corsair XMS3 CMX8GX3M4A1600C9 4x2 Гбайт (DDR-3, PC-12800, CL9)	5500
ВИДЕОСИСТЕМА: ZOTAC GeForce GTX 570 1280 Мбайт (GDDR5)	14000
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА 1: Corsair Force F40 40 Гбайт (SATA 2.0, MLC)	4000
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Seagate Barracuda LP ST32000542AS 2,0 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 5900 об/мин)	3200
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: LG CH10LS20 (SATA)	2800
ЗВУК: Creative X-Fi Titanium (PCI-E x1)	2800

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance 19863 Call of Duty: MW2, Metro 2033, 1920x1200, AAA, 16xAF 30 1920x1200, 4xAA, 16xAF 142

48500 РУБ.

И опять обновка, на этот раз речь идет о GeForce GTX 570. Карта удалась на славу, производительность на высшем уровне, есть PhysX и 3D Vision, конечно же. Плата ASUS P7P55D Pro поддерживает и CrossFireX и SLI, так что ничто вам не помешает поставить вторую видеокарту от NVIDIA и насладиться почти двукратным приростом скорости в современных играх.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X6 1100T Black Edition (6 ядер, 3.3 ГГц, 2000 МГц HT, 6x512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Thuban, AM3)	9500
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Scythe Yasya (Socket 775/1156/1366, Socket 754/939/940/AM2/AM3, 120 мм, 470-1900 об/мин)	1900
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-890GPA-UD3H (AMD 890GX + SB850, 4 DDR3, PCI-E, CrossFireX, SATA 3.0, RAID, USB 3.0, FireWire, 24+4(8) pin, ATX)	4600
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Corsair XMS3 CMX8GX3M4A1600C9 4x2 Гбайт (DDR-3, PC-12800, CL9)	5500
ВИДЕОСИСТЕМА: Sapphire Radeon HD 6970 2048 Мбайт (GDDR5)	16000
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА 1: Corsair Force F40 40 Гбайт (SATA 2.0, MLC)	4000
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Seagate Barracuda LP ST32000542AS 2,0 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 5900 об/мин)	3200
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: LG CH10LS20 (SATA)	2800
ЗВУК: Creative X-Fi Titanium (PCI-E x1)	2800

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance 18204 Call of Duty: MW2, Metro 2033, 1920x1200, AAA, 16xAF 26 1920x1200, 4xAA, 16xAF 131

50300 РУБ.

В данную конфигурацию мы приютили Phenom II X6 1100T Black Edition, с разблокированным множителем. При необходимости можно скостить стоимость и поставить Phenom II X6 1090T Black Edition. Еще один гость, Radeon HD 6970, – очень состоятельная видеокарта, которой хватит надолго.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core i5-760 (4 ядра, 2.80 ГГц, DMI, 4x256 Кбайт L2, 8 Мбайт L3, ядро Lynnfield, LGA 1156)	7500
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Zalman CNPS10X Performa (Socket 775/1155/1156/1366, Socket 754/939/940/AM2/AM2+/AM3, 120 мм, 900-2000 об/мин)	1500
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS P7P55D Pro (Intel P55, 4 DDR3, PCI-E, SLI, CrossFireX, RAID, eSATA, FireWire, 24+4(8) pin, ATX)	4800
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston HyperX KHX1600C9D3K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-12800, CL9)	2800
ВИДЕОСИСТЕМА: PowerColor Radeon HD 6870 PCS+ 1024 Мбайт (GDDR5)	9000
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: WD Caviar Blue WD10EALX 1 Тбайт (SATA 3.0, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	2100
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7263S (SATA)	700
ЗВУК: Creative XtremeAudio (PCI)	2000

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance 14215 Call of Duty: MW2, Metro 2033, 1920x1200, AAA, 16xAF 18 1920x1200, 4xAA, 16xAF 101

30400 РУБ.

Из прошлой конфигурации перекочевала системная плата ASUS P7P55D Pro. Про ее всеядность уже говорили, так что она без проблем приютит одну или несколько Radeon HD 6870. В нашем случае речь идет о разогнанной версии от PowerColor. Лишними-то мегагерцы никогда не бывают, верно?

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X4 965 Black Edition (4 ядра, 3.4 ГГц, 2000 МГц HT, 4x512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Deneb, AM3)	6800
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Zalman CNPS10X Performa (Socket 775/1155/1156/1366, Socket 754/939/940/AM2/AM2+/AM3, 120 мм, 900-2000 об/мин)	1500
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-890GPA-UD3H (AMD 890GX+SB850, 4 DDR3, PCI-E, CrossFireX, RAID, USB 3.0, FireWire, 24+4(8) pin, ATX)	4600
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston HyperX KHX1600C9D3K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-12800, CL9)	2800
ВИДЕОСИСТЕМА: PowerColor Radeon HD 6870 PCS+ 1024 Мбайт (GDDR5)	9000
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: WD Caviar Blue WD10EALX 1 Тбайт (SATA 3.0, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	2100
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7263S (SATA)	700
ЗВУК: Creative XtremeAudio (PCI)	2000

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance 13910 Call of Duty: MW2, Metro 2033, 1920x1200, AAA, 16xAF 19 1920x1200, 4xAA, 16xAF 97

29500 РУБ.

Версия на базе AMD включает парочку Phenom II X4 965 Black Edition, а продолжается бенефис видеокартой Radeon HD 6870. Жесткий диск WD Caviar Blue WD10EALX объемом 1 Тбайт интересен тем, что поддерживает SATA 3.0.

ПК НАЧАЛЬНОГО УРОВНЯ ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core i3-550 (2 ядра, 3.20 ГГц, DMI, 4x256 Кбайт L2, 4 Мбайт L3, HT, ядро Clarkdale, LGA 1156)	4200
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Cooler Master Hyper 212 Plus (Socket 775/1156/1366, Socket AM2/AM3, 120 мм, 600-1200 об/мин)	900
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-H55M-D2H (Intel H55, 2 DDR3, PCI-E, CrossFireX, USB, 24+4 pin, mATX)	2600
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston ValueRAM KVR1333D3N9K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-10600, CL9)	2000
ВИДЕОСИСТЕМА: Sapphire Radeon HD 6850 1024 Мбайт (GDDR5)	6500
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: WD Caviar Blue WD10EALX 1 Тбайт (SATA III, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	2100
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7263S (SATA)	700
ЗВУК: Creative Audigy SE (PCI)	950

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance 12065 Call of Duty: MW2, Metro 2033, 1920x1200, AAA, 16xAF 19 1920x1200, 4xAA, 16xAF 88

19950 РУБ.

За какие-то 20 тысяч мы получаем очень даже приличную систему с Core i3-550 и Radeon HD 6850 во главе. Достойные FPS и графика гарантированы. Плата GIGABYTE GA-H55M-D2H компактна, так что втиснуть все добро в корпус форм-фактора Micro ATX проблемы не составит. При желании можно присмотреть даже плату с парой разъемов PCI-E x16.

ПК НАЧАЛЬНОГО УРОВНЯ ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Athlon II X4 635 (4 ядра, 2.90 ГГц, 2000 МГц HT, 4x512 Кбайт L2, ядро Propus, AM3)	3600
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Cooler Master Hyper 212 Plus (Socket 775/1156/1366, Socket AM2/AM3, 120 мм, 600-1200 об/мин)	900
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-880GM-UD2H (AMD 880G+SB710, 4 DDR3, PCI-E, Hybrid CrossFireX, RAID, USB, eSATA, FireWire, 24+4(8) pin, mATX)	2800
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston ValueRAM KVR1333D3N9K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-10600, CL9)	2000
ВИДЕОСИСТЕМА: Sapphire Radeon HD 6850 1024 Мбайт (GDDR5)	6500
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: WD Caviar Blue WD10EALX 1 Тбайт (SATA III, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	2100
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7263S (SATA)	700
ЗВУК: Creative Audigy SE (PCI)	950

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance 12031 Call of Duty: MW2, Metro 2033, 1920x1200, AAA, 16xAF 20 1920x1200, 4xAA, 16xAF 89

19550 РУБ.

Перед нами все тот же Athlon II X4 635 с четырьмя ядрами и компактная плата GIGABYTE GA-880GM-UD2H в паре с 4 Гбайт оперативной памяти, которые как воздух нужны современным играм и прикладным приложениям. Опять же, плата предусматривает установку только одной видеокарты.

БУДЬ ХИТРЫМ!

СЭКОНОМЬ ТЫСЯЧУ РУБЛЕЙ НА ГОДОВОЙ ПОДПИСКЕ!

ЖУРНАЛ «РС ИГРЫ», ДИСКОВОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ И ВИДЕОЖУРНАЛ LEVEL UP!

ГОДОВАЯ ПОДПИСКА ПО ЦЕНЕ 2300 руб.

ПОЛУГОДОВАЯ ПОДПИСКА – 1300 РУБ.
(ВКЛЮЧАЯ ДОСТАВКУ)

Еще выгоднее! Подписка на комплект

РС ИГРЫ (2 двухслойных DVD) и СТРАНА ИГР (1 двухслойный DVD)

на год – 3960 руб., на 6 месяцев – 2178 руб.

ПОДПИСКА – ЭТО ЛЕГКО!

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта **http://shop.glc.ru**.
2. Оплатите подписку через любой банк.
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из этих способов:
   – по электронной почте **subscribe@glc.ru**;
   – по факсу **(495) 545-0906**;
   – по адресу **115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки**.

Если произвести оплату в феврале, то подписку можно оформить с апреля.
Единая цена по всей России, доставка за счет издателя.

УЗНАЙТЕ, КАК САМОСТОЯТЕЛЬНО ПОЛУЧИТЬ ЖУРНАЛ НАМНОГО ДЕШЕВЛЕ!

ЗВОНИТЕ! ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **(495) 663-8277** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8-800-200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ РОССИИ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ВАШИ ВОПРОСЫ, ЗАМЕЧАНИЯ И/ИЛИ ПРЕДЛОЖЕНИЯ ПО ПОДПИСКЕ НА ЖУРНАЛ ПРОСИМ ПРИСЫЛАТЬ НА АДРЕС **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНЯТЬ НА САЙТЕ **WWW.GLC.RU** В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ « »

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с _____ 201 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
☐ Самостоятельное получение

Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О.

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс

область/край

город

улица

дом корпус

квартира/офис

телефон (код)

e-mail

сумма оплаты

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с _____ 201 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с _____ 201 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Автор:
Петр Сальников

ВЕЧНЫЕ ЦЕННОСТИ

СТАРОЕ & ДОБРОЕ

И 2007 году известный зарубежный игроресурс IGN составил список 25 лучших PC-игр всех времен. На двадцать пятом месте там «ИЛ-2 Штурмовик», на двадцатом – Deus Ex, на пятом – Fallout, а на первом – кто бы мог подумать! – X-COM: UFO Defence. Цитируя все тот же IGN, «она стара как мир, вам придется выключить DirectDraw и сломать голову в попытках запустить ее на современном компьютере, но до сих пор не вышла игра, которая могла бы поспорить с великой X-COM. Концептуально это одна из лучших стратегических игр всех времен». Добавить нечего.

Петр Сальников,
ведущий рубрики

ДЕМО-ВЕРСИЯ НА ДИСКЕ!

Судя по всему, сектоиды в панике сбежали от свирепых земных солдат обратно на свой корабль.

ЖАНР: Squad-Based Tactics **ИЗДАТЕЛЬ:** Microprose **РАЗРАБОТЧИК:** Mythos Games
КОЛИЧЕСТВОДИСКОВ: 1 **ДАТАВЫХОДА:** 1994 год

X-COM: UFO DEFENCE

СЛУЖБА ИММИГРАЦИИ И НАТУРАЛИЗАЦИИ

В природе не существует второй игры, которая заставляла бы вас сохраняться чаще, чем принимать решения, биться головой о монитор в приступе ненависти к собственной глупости, вскакивать в ночи с выпученными глазами и кристально чистым планом искоренения марсианской интервенции – так до сих пор умеет только X-COM.

Если называть вещи своими именами, то получается, что X-COM – это никакая не стратегия. Это симулятор агентства по устранению инопланетных агрессоров с поверхности Земли, от и до: тыкая пальцем в большой сине-зеленый глобус, игроки высокомерно отправляли истребители на перехват НЛО, задерживали гуманоидов за несанкционированное рисование кругов на полях (ментовский беспредел!) и избавляли жителей крупных городов от непрошенных гостей. Тут везде было двойное дно: самолеты сперва надо было оснастить нужными ракетами, бойцам выдать оружие и патроны,

База инопланетян – один большой инкубатор. Вскрытие лупоглазых марсиан, кстати, показывает отсутствие репродуктивной системы.

Сбивать летающие тарелки надо было самостоятельно. Управление самолетом, к счастью, ограничивается несколькими клавишами.

а ученым на базе отдать распоряжение вскрывать трупы убитых марсиан отсюда и до заката – в целях расширения кругозора.
Параллельно с этим велась занимательная статистика: по итогам уничтожения летающих тарелок в воздухе, рейдов на места их крушений и городских антитеррористических операций наблюдались изменения финансовых графиков. В игре была оригинальная система репутации, в соответствии с которой строились отношения между игроком и главами государств: сбил тарелку над Лондоном – получил от Великобритании бонус к ежемесячному субсидированию, сбежал с места событий в Багдаде или проигнорировал запрос помощи от Йоханнесбурга – и бюджет начинал трещать по швам. Еще бы: счет велся на миллионы долларов, в игре абсолютно все стоило бешеных денег – от покупки новых истребителей и строительства зданий на базе до разработки улучшенных бронежилетов на основе инопланетных сплавов, принесенных с поля боя.

ЛЮДИ В ЧЕРНОМ

Размеренный процесс, кренящийся в сторону экономического симулятора, сменялся тактическими полевыми вылазками: случайным образом сгенерированная местность, шестеро бойцов-новичков и, чаще всего, черная ночь – X-COM будто бы нарочно для большего эффекта поворачивала глобус спиной к Солнцу ровно в тот момент, когда транспортный самолет достигал места крушения подбитого истребителем корабля.

Играть было страшно. Удивительно: большинство старых игр, пугавших нас в детстве, сейчас выглядят невинно, мы перестали верить кривляньям пикселей, но X-COM берет за горло до сих пор: страшно по-настоящему, как в Dead Space, как в Alone In The Dark, как в, я не знаю, Penumbra – страшно принимать решения, за которыми после нажатия кнопки «конец хода» следуют шаги, скрытые черной плашкой hidden movement. А потом – выстрелы, крики, и вот уже две трети отряда новобранцев лежит в двух шагах от места высадки, не успев ни понять, что происходит, ни обнаружить противника.
Те, кому повезло, получали звания: начиная игру с группой желторотых призывников, ближе к середине мы доводили каждого из них до уровня, которому позавидовал бы герой Дольфа Лундгрена (Dolph Lundgren) из кинофильма «Универсальный солдат», и яростно крошили предметы интерьера, если кто-то из офицеров-любимчиков – у всех были имена! – оставался лежать в траве.

НЕ ДОТЯНУЛ ОН ДО ПОСАДОЧНЫХ

X-COM достигала определенного пика, когда один из истребителей оказывался сбит вражеской посудиной: к середине игры огневое преимущество оказывалось в руках инопланетян не только на земле, но и в воздухе, и человеческие самолеты бескомпромиссно бились лбом оземь, предварительно успевая только скорчить удивленную гримасу – не ожидали ответного огня, кто ж знал. Ровно после первого такого казуса начиналось вре-

Вылазка большого количества солдат на место крушения НЛО чаще всего заканчивается бойней. Лучше работать малыми группами, разбивая отряд на пары.

Во-о-он там, в кукурузе, притаился танк! Наш.

МУЗА

События X-COM: UFO Defence дважды подвергались нещадной новеллизации: в 1995 году стараниями американской писательницы Дианы Дуэйн (Diane Duane) и в 1997 году усилиями русского писателя-фантаста Владимира Васильева. В одной из аннотаций к роману Васильева «Враг неведом» есть трогательные строки: «[...] к середине романа автору надоедают бесхитростные описания техники и миссий. Герой начинает думать и чувствовать [...]». Тем не менее, Васильев на протяжении своей карьеры удостоился весьма убедительного ряда наград, последнюю из которых получил два года назад за вклад в развитие научной фантастики.
В противовес «Врагу» роман Дуэйн, который так и называется – UFO Defense, не был плодом творческого порыва заигравшегося до бессонницы советского боевого фантаста в свитере и усах: роман был спонсирован Microprose и выходил под торговой маркой этой компании.

МНЕНИЕ ЗАПАДНОЙ ИГРОПРЕССЫ

«Вкратце, X-COM – это настоящая современная классика; игра, стоящая в одном ряду с Civilization и Populous, – стандарт и ролевая модель для всех грядущих стратегических игр» – прямиком из 1996 года глаголет Рон Дулин (Ron Dulin) с сайта GameSpot. Да-да, Рон, так оно и получилось!

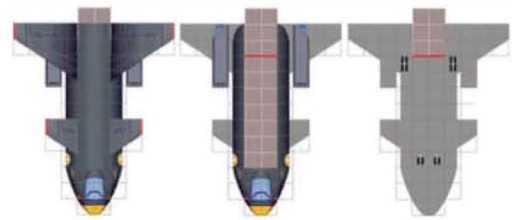
Оценка – 9,0/10
с пометкой «выбор редакции».

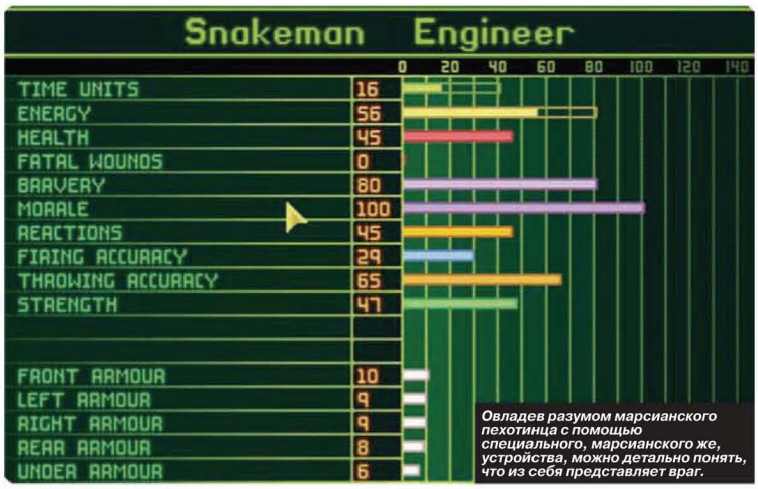
Десант на Марс напоминает картину из Warhammer 40K. А космический корабль, похоже, вместо двигателей использует контроллеры PlayStation Move.

Мы, кажется, попали на инопланетный аншлаг.

ДИВАННАЯ ТАКТИКА

В 2004 году на полках магазинов появилась X-COM: Tactical – настольная игра, основанная на событиях и механике оригинальной компьютерной игры. В Tactical игроки делились на два лагеря: один управлял отрядом людей, а второй командовал силами инопланетян – причем все это происходило в исключительно аутентичном сеттинге: Эван Лейборн (Evan Layborn) и Пол Паундс (Paul Ponds), дизайнеры настольной итерации X-COM, воплотили виртуальный прототип в мельчайших подробностях.





Овладев разумом марсианского пехотинца с помощью специального, марсианского же, устройства, можно детально понять, что из себя представляет враг.

МАРСИАНЕ, НАПАДАЯ НА ЗЕМЛЮ, УПУСТИЛИ ОДИН ВАЖНЫЙ МОМЕНТ – ТЕОРИЮ ЭВОЛЮЦИИ ДАРВИНА.

Рядовой Дуайт Джонсон держит в левой руке электрошокер. Если ему повезет, в дальнейшем оглушенного врага можно будет отнести на базу и там пытать!

мя науки – пора испытаний всего, что ученые нахимичили в лабораториях, а инженеры наваяли в мастерских; пора големов из земных достижений и инопланетных сплавов; пора гонений врага его же собственным оружием. Марсиане, нападая на Землю, упустили, в сущности, один важный момент – теорию эволюции Дарвина (Charles Darwin). Об этом нас предупреждал еще Пьер Булль (Pierre Boulle) в романе «Планета обезьян»: благодаря врожденным способностям к подражанию приматы легко переняли все бытовые, социальные и политические обычаи человека, полностью вытеснив некогда разумных людей в леса. Похожим образом человечество поступало с инопланетянами в X-COM: собирая трофейные пистолетики и глазастые трупики, ковыряясь в трофейных гайках-шурупах, мы постепенно приходили к тому, чтобы взмыть гордыми огненными птицами в небеса и направить пламя возмездия в сторону Марса. Такой Doom, только наоборот.

ТОЛЕРАСТЫ, ПРИВЕТ

Но надежда на победу на протяжении всей игры была настолько зыбкой, едва уловимой, что, казалось, абсолютно все обстоятельства играют против нас – и никто нас не любит, никому мы со своими самолетами и пистолетами не нравимся. В игре был своеобразный социальный подтекст: большая часть населения Земли допускала вероятность того, что выжигающие лазерами города марсиане на самом деле – друзья, и не стоит их опасаться; далеко не все развитые страны вступили в программу внеземной обороны, и как только доверие любой из них было критическим образом подорвано (солдатня раскочегарилась, и во время зачистки Квебека второй этаж здания мэрии обрушился на первый), этот список становился еще меньше. Заключая мирные соглашения с инопланетянами, главы съехавших с катушек держав сдавали сектоидам координаты ваших баз; игра не прощала таких ошибок: когда на Земле инопланетных колоний становилось больше, чем бункеров сил сопротивления, и планета уже даже не горела – медленно тлела, как сигарета в руках коварного врага, – тогда оставалось только одно. Схватиться за монитор, брызжа слюной проорать в него: «Я ЗНАЛ, ЧТО ТАК И БУДЕТ!», затем выдохнуть, взять себя в руки и начать спасать планету заново. ■

У каждого бойца есть весьма просторный инвентарь. Злоупотреблять им не стоит: перевес сказывается на скорости передвижения солдата.

НАСЛЕДИЕ X-COM

СЕМЕЙНЫЕ ЦЕННОСТИ

БУДУЧИ, ВНЕ ВСЯКИХ СОМНЕНИЙ, КУЛЬТОВОЙ ИГРОЙ, X-COM, СТАВ КЛАССИКОЙ ЖАНРА ЕЩЕ ПРИ ЖИЗНИ, НЕ МОГ НЕ ПОРОДИТЬ ТОЛПУ ЗДОРОВЫХ, КРАСНОЩЕКИХ ТАКИХ КАРАПУЗОВ. НАМ ОЧЕНЬ ПОВЕЗЛО, ЧТО С ИГРОЙ НЕ ПРОИЗОШЛО КОНВЕЙЕРНОГО КОШМАРА, СЛУЧИВШЕГОСЯ С COMMAND & CONQUER, – ЖАНР НЕ ТОТ, АУДИТОРИЯ ДРУГАЯ. И ЕЩЕ БОЛЬШАЯ УДАЧА ЗАКЛЮЧАЕТСЯ В ТОМ, ЧТО ПОЧТИ ВСЕ ИГРЫ, ВЫРОСШИЕ НА X-ПОЧВЕ, ЗАСЛУЖИВАЮТ ВНИМАНИЯ НЕ МЕНЬШЕГО, ЧЕМ САМ ОТЕЦ СЕМЕЙСТВА.

1994
Sir-Tech Software

JAGGED ALLIANCE

Впервые появившись на волне успеха X-COM, в 1994 году, Jagged Alliance показала игрокам, что хорошая тактика и менеджмент – это не обязательно про инопланетян и лазерное оружие. Вот, например, социальная сеть (тогда даже такого термина не было) A.I.M., подпольное сборище отморозков, готовых убивать за деньги. Им все равно, в кого стрелять, главное, чтобы платили, – и Землю им, в конце концов, не спасать. Jagged Alliance сдвинула прогресс в сторону четкой индивидуализации бойцов: в отличие от X-COM, второго Фиделя или Ивана Долвича тут было не сыскать – у всех, помимо базовых характеристик типа меткости и выносливости, был характер, который либо помогал играть, либо наоборот – мешал. Мириться с тем, что кубинец, взяв врага на мушку, отказывался подчинять-ся приказам до тех пор, пока либо не закончит начатое, либо не умрет сам, было непросто – но ради его пиротехнических талантов мы закрывали глаза на все.

Вторая часть, вышедшая в 1999 году, довела идеологию оригинала до абсолюта, придав персонажам еще больше индивидуальности: в частности, игроку предлагалось создать собственного аватара, ответив на ряд весьма абстрактных вопросов. По итогам этого тестирования у вас мог получиться как специалист по ночным операциям, так и психопат, который в середине игры внезапно вставал в полный рост и с хохотом начинал стрелять во все стороны – причем заранее об этом никто не предупреждал.

1998
Pyro Studios

COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES

В отличие от X-COM и Jagged Alliance, Commandos: Behind Enemy Lines предлагала рафинированную тактику; здесь не нужно было углубляться в экономику, морочить голову пресловутым менеджментом и следить за тем, чтобы состоящие в одном отряде бывшие муж с женой не пристрелили друг друга во время операции.

Помните The Lost Vikings? Тут было почти то же самое. Несколько строго узкоспециализированных персонажей, лабиринт из препятствий и патрульных немцев и весьма ограниченное количество путей к победе. Зато сколько саспенса!

По нажатию определенной кнопки перед постовым появлялся условный зеленый треугольник – его поле зрения, позволявшее в уме просчитать необходимый маршрут к взрыву очередного стратегического объекта. Commandos надо было решать, как головоломку, – аккуратно и вдумчиво, взвешивая каждое действие.

Тут как с кубиком Рубика: нужно было продумывать ситуацию на несколько шагов вперед. Немецкую форму мог носить только шпион, доставить которого в нужное место мог только морпех на надувной лодке, а труп немца, охранявшего эту лодку, мог убрать с маршрута патрульных только зеленый берет.

При этом любой из двадцати уровней был смоделирован так, что по итогам вдумчивого ковыряния карты глазами мы со злостью плевали на пол, признавая свою беспомощность: вот уж эту-то миссию пройти точно невозможно. Но потом среди ночи… Да, прямо как с X-COM.

LASER SQUAD NEMESIS

2002
Codo Technoligies

Спустя пять лет после выхода X-COM: Apocalypse, ставшей для компании Mythos Games лебединой песней, Джулиан Голлоп (Julian Gollop) в качестве ведущего дизайнера принял участие в разработке LS Nemesis – от скуки, наверное. Или от грусти.

Понятно, что для 2002 года Nemesis выглядела так, что будьте любезны, – к тому моменту технологии уже давно сделали свой гулливеровский шаг, но они же, наверное, и погубили X-COM, превратив мировой шедевр в посредственный шутер.

Laser Squad Nemesis возвращала игроков к корням, демонстрируя при этом завидную очеловеченность: игра не требовала ежедневного многочасового внимания, предлагая состязание... по переписке!

Двое, трое или четверо друзей могли совершенно спокойно воевать друг с другом, уделяя этому процессу не более получаса в сутки: достаточно было просто раздать всем своим бойцам приказы, трезво оценить возможные последствия (игра заботливо показывала, чем чревато то или иное решение) и идти заниматься своими делами дальше. Как только все стороны завершали ход, игра демонстрировала результат в виде небольшого ролика, в реальном времени отображавшего произошедшее за время отсутствия оппонентов.

С другой стороны, еще не известно, что хуже – чахнуть над компьютером несколько часов кряду или весь день маяться: ох, как же там мои солдатики. Это же невозможно ни на чем сосредоточиться!

INCUBATION: TIME IS RUNNING OUT

1997
Blue Byte Software

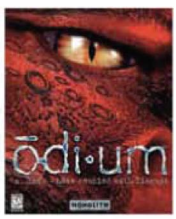
Недавно в ходе виртуальной беседы ваш любимый рецензент Дмитрий Рубанов сказал, что, мол, не помнит ни одной стратегии, играть в которую было бы так же страшно, как в X-COM. Я помню как минимум одну такую – это Incubation, четвертая по счету игра в древнем стратегическом sci-fi-сериале Battle Isle.

Incubation попала в этот материал не просто так: выйдя в 1997 году, она обогнала многие стратегические игры как по глубине игровой механики, так и по графике – здесь было полное 3D и поддержка всех модных, дорогущих видеокарт. В результате даже X-COM: Apocalypse, которую все ждали с открытым ртом, оказалась далеко позади смелого новичка, исключившего из себя все X-элементы, кроме тактического управления отрядом.

Космодесант, облаченный в тяжелые кроваво-красные доспехи, через пять минут после начала игры показывал свое истинное лицо: солдаты – простые, слабые люди с шаткой психикой, которых легко может напугать выпрыгнувшая из-за угла кособокая тварь.

Оружие перегревается, враги-мутанты отказываются попадать в расставленные ловушки, как ты ни старайся, аптечек нет, патронов – тоже.

А еще надо было спасать гражданских! Incubation учила осторожности, скромности и педантичности; боезапас нужно было экономить, стреляя только в тот момент, когда это жизненно необходимо – во всех остальных случаях отряд охотно шел в штыковую, гурьбой наваливаясь на одиноких ящерообразных врагов. Какие тут гражданские, когда у всех руки заняты!



ODIUM/ГОРЬКИЙ-17

1999
Metropolis Software

За несколько лет до того, как на свет появилось крылатое выражение «польский трешачок», емко описывающее почти все, что попадает на рынок игровой продукции из упомянутого государства, варшавская компания Metropolis Software выпустила тактическую игру Odium, известную в России под названием «Горький-17». Еще одна, кстати, страшная игра в жанре; тут, правда, страх был немного другой.

Закрытый секретный город, пропавшие люди и тайна – Odium была сильна детективным сюжетом и не вынуждала спасать мир: тут, скорее, как в хорошем хорроре – спасись сам, и рядом с тобой спасутся остальные. Квестовые элементы делили игру на две части: режим исследования предлагал пиксель-хантинг; поиск спрятанных объектов и решение умеренно сложных загадок, а тактический режим включался во время стычек с монстрами – интерфейс немного менялся, и мы оказывались в привычном интерьере: клетчатое поле с врагами, очки действий и вечная нехватка боеприпасов.

Более того – тут были боссы. Огромные, размером с дома. Встречи с ними начинались чуть ли не в самой завязке, когда толком еще ничего и не понятно, а тут вдруг – на тебе.

По непонятным причинам Odium стал одной из жертв переводчика-юмориста Дмитрия Пучкова, обозвавшего игру «Горький-18» и сделавшего свой даже не перевод, а авторскую интерпретацию событий игры. Имена, названия и все диалоги были изменены в угоду специфической шутливой абстракции – этого было достаточно, чтобы все испортить. ■

МОЛИНЕ УВОЛИЛ 100 ЧЕЛОВЕК

5 ЛЕТ НАЗАД

В 2000 году Lionhead Studios исхитрилась выпустить сразу три игры: The Movies, Fable: The Lost Chapters и Black & White 2. Все три проекта были расхвалены критиками. Однако геймер привередлив, и продажи The Movies и Black & White 2 оказались значительно ниже запланированных. Неожиданно перед Lionhead замаячили финансовые трудности. Тогда глава студии Питер Молине (Peter Molyneux) собрал своих отважных бойцов и сообщил, что ему придется расстаться с некоторыми из них. Из трех внутренних команд компании сколотят две. Лишних едоков (а их, по разным сведениям, до 100 человек) отправили на биржу труда. В штате Lionhead Studios осталось 200 человек.

После сокращений с новой силой зациркулировали слухи о покупке Lionhead Studios. Вскоре они нашли подтверждение – хозяином компании стала Microsoft. ■

Молине и Microsoft подружились благодаря Fable.

Провал симулятора Голливуда The Movies привел к сокращениям в Lionhead.

NIVAL АТАКУЕТ АМЕРИКУ

В есной 2005 года Nival Interactive сменила гражданство на американское. Гордость российской игровой индустрии купил технологический холдинг Enter1 Group. Спустя год было объявлено об открытии штаб-квартиры в Лос-Анджелесе. Исполнительным директором Nival Interactive стал Кевин Бахус (Kevin Bachus), ранее трудившийся в Microsoft. В команду вошли еще несколько американских ветеранов игровой индустрии.

«У нас 5 студий, 300 талантливых разработчиков и 15 прибыльных игр в портфолио, – так преподнесли западной публике Nival. – Мы намерены делать высококачественные игры для PC, консолей нового поколения и мобильных устройств».

HoMM V открыла Nival дорогу на Запад.

Увы, покорение мира оказалось непростой задачей. Офис в Лос-Анджелесе впоследствии закрыли, а штаб-квартиру компании, подарившей нам «Аллодов» и Heroes of Might and Magic V, перенесли обратно в Москву. ■

THQ СКУПАЕТ СТУДИИ

У издательства THQ разыгрался аппетит. За короткий срок компания приобрела сразу три студии. Первой к рукам прибрали Kaos Studios, специализирующуюся на многопользовательских шутерах. Вслед за этой сделкой THQ провернула другую – купила британскую Juice Games, разработчиков гоночного симулятора Juiced. Сотрудники студии тутже засели за Juiced 2. Ну и наконец, THQ объявила об еще одном приобретении – Vigil Games. Студия располагалась в техасском городе Остин, и на тот момент никак себя не показала. На счету молодой команды не было ни одного завершенного проекта. Однако руководство THQ поверило в перспективных ребят и не ошиблось. Дебютная игра Vigil Games – экшн Darksiders – стала хитом. Сейчас студия трудится над онлайновой многопользовательской игрой Warhammer 40,000: Dark Millennium Online. ■

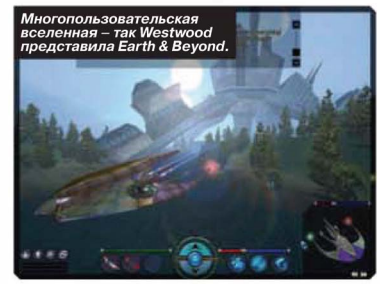
После релиза Juiced 2 студия Juiced Games была расформирована.

Vigil Games уже делает сиквел Darksiders.

10 ЛЕТ НАЗАД

ПРЕРВАННЫЙ ПОЛЕТ

5 марта 2001 года Westwood Studios официально анонсировала игру, ранее известную под кодовым именем Project G. Создатели знаменитой RTS-серии Command & Conquer взялись за новый для себя жанр – MMORPG. Действие космооперы Earth & Beyond разворачивалось в XXVI веке. Разработчики из Westwood Studios больше 5 лет отдали этой игре, но так и не смогли вдохнуть в нее жизнь. В марте 2003 года, спустя полгода после релиза Earth & Beyond, компания была закрыта владельцем – издательством Electronic Arts. Игра протянула немногим дольше. ■


Многопользовательская вселенная – так Westwood представила Earth & Beyond.

ВСЕХ СОСЧИТАЛИ

Американская компания NPD Intelect купила фирму PC Data, зарабатывавшую себе на жизнь еженедельным подсчитыванием, где и сколько продано компьютерных игр. Смена «счетовода» никак не повлияла на чарты. Доминирование The Sims продолжилось. Ниже – список того, во что играли в США в начале марта 2001 года.

1. The Sims
2. The Sims: Livin' Large
3. Roller Coaster Tycoon
4. Diablo II
5. Hoyle Casino 2001
6. Age of Empires II: Age of Kings
7. Command & Conquer: Red Alert 2
8. NASCAR Racing 4
9. Icewind Dale: Heart of Winter
10. SimTheme Park ■

Спустя 10 лет серия The Sims продолжает «уделывать всех».

ПИСЬМА ЧИТАТЕЛЕЙ

ГЛАВПОЧТАМТ

Всем привет. В прошлом номере я пожаловался на то, что нахожусь в норвежской тюрьме, куда угодил вместе с другими участниками международной акции протеста «ГЕЙМЕРЫ ПРОТИВ ОТСТРЕЛА КИТОВ: Стреляйте ботов, а не кашалотов». Так вот, спешу поделиться хорошими новостями: со мной все в порядке. Мой брат вытатуировал карту тюрьмы на своем теле, похитил два кило копченой семги в мелком магазинчике в Тронхейме и угодил в соседнюю камеру. А норвежские тюрьмы – это вам не российские. Здесь даже в видеоигры разрешают играть. Мы с братом сразились в Street Fighter IV с начальником смены и местной медсестричкой. Играли на деньги, и в результате доигрались до того, что докторша оставила открытой дверь в лаборантскую, а начальник смены «случайно» припарковал мусороуборочную машину прямо под окнами медицинского кабинета.

Теперь наверстываю упущенное: Magicka, Dead Space 2, DC Universe Online. Заодно разобрал скопившуюся почту. Огромное спасибо за каждое письмо. Пишите еще! Какие игры ждете в 2011-м, что интересного случилось с вами в онлайне, готовы ли к релизу велико-ужасного Duke Nukem Forever?

ПОРТЯТ ЛИ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ НАШУ СТРАНУ И ЗА СКОЛЬКО ПРОДАЛАСЬ РЕДАКЦИЯ «РС ИГР»?

ПИСЬМО НОМЕРА

Здравствуйте, Иван!
Несколько номеров назад, отвечая на одно из писем, вы сказали, что «журнал исключительно про игры, поэтому рецензии на фильмы мы печатать не будем». Мне кажется, речь была не совсем об этом. Нам не нужны рецензии. Можно коротко: такого-то числа выходит в прокат фильм по такой-то игре. Или выходит сразу на DVD, потому что режиссер бездарный и вообще ничего общего с первоисточником. Далеко не все геймеры – увлеченные киноманы и спокойно могут пропустить фильм, мультфильм или аниме по любимой игре. Недавно, к примеру, вышел фильм, основанный на вселенной Tekken. Картина на редкость отвратительна (рейтинг на IMDB – 5.1) и не дотягивает даже до уровня «Кровавого спорта», однако фанаты серии наверняка захотят её посмотреть.
Было бы неплохо выделить хотя бы полосу про выходящие (или уже вышедшие) фильмы по мотивам игр, мультсериалы, комиксы, книги, коллекционные фигурки персонажей. Хорошо бы еще добавить ссылку на магазин, где можно приобрести данный продукт. Приведу пример: являясь поклонником серии Diablo, я абсолютно случайно, в привокзальном газетном киоске, обнаружил одноименную книгу. Естественно купил. А если она не одна? А сколько нас таких незнающих? Кстати, книга оказалась на редкость увлекательной. Еще читатель KILLERROK спрашивал, возможно ли поиграть в лицензионную игру до ее официального релиза? Легко! Для этого нужно всего лишь быть хорошим знакомым одного из сотрудников любой торговой сети, занимающейся, в том числе, и распространением видеоигр. Проверено лично. Steam даже не с первого раза принял мою лицензионную Mafia 2, установленную за несколько дней до официального релиза.
С уважением, Постоянный Читатель

Я не советую клянчить у знакомых из торговли еще не вышедшие игры. И уж тем более не рекомендую продавцам раздавать друзьям копии. Даже самым лучшим и проверенным. Помните, какой скандал разгорелся, когда экшн Assassin's Creed за несколько недель до официального релиза появился в Интернете? Игра была украдена из офиса издательства «Акелла». Виновных в преступлении быстро нашли. Студент 4-го курса МГУ выпросил у приятеля, работающего в «Акелле», копию Assassin's Creed – для личного ознакомления. Пройдя игру до конца, тот начал хвастаться этим на известном российском торрент-трекере, но, конечно же, был поднят на смех. Чтобы доказать правдивость своих слов, парень выложил Assassin's Creed для скачивания. При этом он использовал серый IP, а доступ на трекер осуществлял через систему шлюзов и прокси. Не помогло, вычислили. Студент сначала отпирался, но потом повинился и получил два года условно. Вот чем чревата нетерпеливость.
Над идеей о рубрике, посвященной продукции по мотивам игр, мы обязательно подумаем и все обсудим. Однако пока ничего конкретного обещать не могу.

Письма в редакцию «РС ИГР» присылайте в электронном виде на адрес: post@pc-games.ru

Здравствуй, редакция «РС ИГРЫ» и Иван Гусев. Пишу вам, чтобы поделиться своими мыслями. Я очень люблю компьютерные игры, но иногда мне кажется, что они портят нашу страну. Ведь раньше дети учились играть на гитаре, занимались спортом, учились, в конце концов. А сейчас что? Дети хилые, туповатые, агрессивные. И что будет дальше? Я, конечно, понимаю, что не надо делать игры своими врагами, но и лучшими друзьями их делать тоже не надо…

Ратик Горчаков

Мне кажется, Ратик, ты несколько идеализируешь «раньше» и недооцениваешь «сейчас». Тупых хамов и в советские времена хватало с избытком. Дело ведь не в компьютерных играх, а в воспитании. У меня самого растут двое детей. Младший пока электронными развлечениями не интересуется, а вот старший недавно отпраздновал семилетие и сутки без LEGO Star Wars или Toy Story 3: The Video Game – пустой, потерянный деньдля него. Случается, отыграв положенные полчаса, Гриша начинает клянчить «еще минутку», а услышав в ответ «Нет», расстраивается и готовится зареветь. Тогда я произношу сакраментальную фразу: «Григорий, игры должны приносить радость. Если ты намереваешься плакать, лучше не играть вовсе». И сын успокаивается. Он опасается, что на компьютер наложат вето. Однако, с другой стороны, мне кажется, понимает, что я имею в виду. Священная миссия игры – развлечь и повеселить, а не испортить настроение. Веселиться же до бесконечности нельзя. Делу время, потехе час.
Проблема современного общества в том, что родителей не очень-то интересует, как их дети проводят досуг. Они не знают, сколько времени ненаглядные чада сидят за компьютером и во что конкретно они играют. Немногие родители участвуют в выборе игры для сына/дочки. А ведь это крайне важно. Иначе настанет день, когда на собрании в школе скажут, что Петя Петушков забросил учебу и со сверстниками общается только об эльфах, магах и прокачке. Тогда родители хватаются за голову и принимают кардинальное решение: запретить компьютер вовсе. Что рождает новые скандалы и неприятности.
Что ж, передача «Педагогический час» на телеканале Правильный подошла к концу. С вами был доктор Курпатов.

Здравствуйте, уважаемая редакция. Хочется поделиться приятным. Возможно, многие не задумывались, но факты свидетельствуют: самый популярный жанр на нашей любимой платформе – FPS – в наступившем году ждет масса прорывов. Это легко понять, лишь взглянув на список выходящих в 2011 году проектов. Загибайте пальцы: Crysis 2 снова поднимет планку игровой графики. Bulletstorm в кой-то веки предложит отличную от других игр мотивацию для геймплея (убивай с «изюминкой»). Homefront постарается доказать, что голливудская зрелищность может присутствовать не только в коридорных шутерах. Rage наверняка сделает прорыв в области технологий. А ведь еще будет Duke Nukem Forever, чье появление на свет само по себе значимое событие. Portal 2 и Battlefield 3 уже заочно все любят и ждут. Некоторые из вышеназванных игр могут перенести на 2012 и позже, но даже без одной-двух из них будет чему удивиться и порадоваться.
Возможно, кто-то возразит, что любая из них легко может не «выстрелить». Вы лучше взгляните на разработчиков этих проектов! Crytek как никто другой знает толк в графических движках, а то, что Crysis 2 не тормозит на Xbox 360, говорит, о том, что в этот раз все обойдется без апгрейда компьютера. Плюс ко всему будет качественный мультиплеер.
Bulletstorm создают авторы Painkiller, а помогают им не кто-нибудь, а профессионалы из Epic Games –беспроигрышный дуэт. Rage делают основатели всего жанра. Да и Valve, Gearbox, DICE в принципе не выпускают плохие шутеры.
К сожалению, в ушедшем 2010 году в жанре FPS мы не увидели ничего по-настоящему нового. Последние Call Of Duty и Bad Company лишь развивали идеи своих предшественников. Medal of Honor так и не смогла показать нам настоящую военную драму.
В общем, порадуемся, друзья, за 2011-й, год настоящих шутеров!

Загоскин Андрей

И действительно, давайте порадуемся! 2011-й в целом обещает быть на редкость удачным годом для геймеров. Каждый наметил себе с дюжину перспективных новинок. Кто-то молится на Star Wars: The Old Republic, другие считают дни до выхода Deus Ex: Human Revolution, третьи заочно поют хвалу The Elder Scrolls V. А уж сколько подарков ждет фэнов FPS! Правда, Андрей, не стоит причислять к ним Portal 2. Это – головоломка от первого лица, а вовсе не шутер.
По натуре я скептик, и не могу удержаться от того, чтобы не остудить горячие головы. Дорогие мои геймеры, никогда не спешите с дифирамбами. То, что накануне релиза игра кажется совершенной, означает лишь одно: разработчики и маркетинговый отдел хорошо потрудились и сумели выгодно представить продукт. Однако это вовсе не означает, что вам понравится финальный результат. Сколько раз я уже обжигался! Помните, как нам расписывали третью «Готику»? А что говорили про четвертую. Казалось, вот она, RPG мечты, буквально за углом. Но стоило вам купить игру и провести за ней час-другой, будто кто-то незримый снимал с вас розовые очки.
Каждый разработчик имеет право на провал. Не ошибаются только бездельники. Мне очень понравилась многопользовательская демка Crysis 2. А вот демоверсия Bulletstorm – как-то не очень. Больно уж там все… хм-м… надумано. Все эти убийства с «изюминкой» надоедают спустя десять минут. Надеюсь, полная версия игры предложит что-то еще помимо всемогущего пендаля.

Здравствуй, Правильный, и вся редакция самого лучшего журнала в мире. У меня к вам такие вопросы:
1. Я обожаю всякие шутеры типа Call of Duty и Metro 2033 (это две мои самые любимые игры). Ожидаются ли в 2011-м какие-нибудь зрелищные шутеры, в которые стоит поиграть?
2. Будет ли следующая часть Call of Duty в этом году? И если будет, то в каком квартале?
3. Когда ожидается выход Metro 2034?
Заранее спасибо. С уважением demon_24

Милый Демон! К каким зрелищным шутерам стоит присмотреться, ты можешь узнать из письма Андрея Загоскина. Оно размещено по соседству с твоим.
После зимы приходит весна, весну сменяет лето, за летом – осень, а осенью на прилавках появляется очередная Call of Duty. Иначе и быть не может. Издательство Activision живет за счет двух серий: World of Warcraft и Call of Duty, и не упустит ни копейки прибыли. Сегодня компания делает как минимум три части Call of Duty: про звездный десант, Modern Warfare 3 и что-то еще. Какая из них попадет в магазины в этом ноябре, пока не объявлено. Информация будет обнародована в ближайшие недели. Лично мы ставим на Call of Duty: Modern Warfare 3. По слухам, ее сейчас ваяет растерявшая многих талантливых сотрудников студия Infinity Ward в паре с Raven Software. Формула успеха Call of Duty выверена до мелочей, так что за судьбу серии можно не беспокоиться. Нехватку фантазии разработчиков Activision всегда сможет компенсировать невероятным бюджетом рекламной кампании.
Что касается Metro 2034, пока рано называть конкретные сроки. Тянуть – не в интересах разработчиков. Metro многим понравилась, однако серия еще не настолько знаменита, чтобы можно было почивать на лаврах. Так что вряд ли ожидание затянется.

Здравствуйте, Правильный и лично Иван Гусев!
Писал вам раньше, один раз даже опубликовали. Вселенская радость окутала меня в тот момент, и моему ЧСВ не было предела. Решил написать ещё раз, с целью облегчить жизнь русским (хотя кто не любит халяву?) и не очень геймерам.
Гениальная идея такова:
Каждый второй уважающий себя разработчик компьютерных и не очень игр жалуется на пиратство. «Пиратство поработило PC как платформу», – сказал недавно гендиректор студии Crytek. Моя идея поможет разработчикам решить эту проблему. Возьмём за образец EA. Почему бы компании не создать сайт ea-download.com? Заходим, а там рекламы столько, сколько вообще себе можно представить. И из всей этой неразберихи мы видим надпись «Скачать FIFA 2012 бесплатно». Кликаем, проходим через кучу кликабельной рекламы, тем самым кладя заветные денежки в карман EA, на тратя своих (если у вас безлимитный Интернет, разумеется). То есть, пока мы пытаемся скачать игру, мы пополняем карман разработчиков и помогаем рекламодателям. Думаю, не нужно быть великим аналитиком, дабы понять, что подобные сайты будут пользоваться огромной популярностью и смогут похвастаться многомиллионной посещаемостью. Так вот, если один человек при скачивании одной игры накликивает 200-250 рублей (а это вполне возможно), то пиратство практически исчезнет. Подумайте сами: когда стоит выбор между любимым торрент-трекером и легальной(!) бесплатной(!) закачкой игры, внутренняя доброта сделает правильный выбор.
В результате, разработчики в плюсе. Мы, геймеры, точно не в минусе. Рекламодатели так вообще радуются. Как вам моя идея?

С уважением, JuzfunK

Идея, честно говоря, не ахти. Послушать ее занятно, однако она абсолютно нежизнеспособна. Прежде чем предлагать такое, надо было ознакомиться с расценками на рекламу в Интернете. Знаете, сколько баннеров нужно накликать, прежде чем наберется 250 рублей? Очень-очень-очень много. Рекламодатели не дураки, и как только они бы поняли, что по их сообщениям жмут только лишь для того, чтобы прорваться к заветной халявной игре, они мигом бы снизили цену за клик до смехотворной суммы, а то и вовсе отказались бы от подобной «рекламы». Глупо выбрасывать деньги на ветер.
В Electronic Arts тоже не захотели бы превращать свой интернет-ресурс в подобие порносайта. Репутация дороже. Кстати, в свое время некоторые издательства уже выпускали полные версии игр даром, с «вшитой» рекламой. Если не ошибаюсь, Ubisoft экспериментировала. Судя по тому, что раздача «Принцев» и «Томов Клэнси» давно прекратилась, идея не оправдала себя с коммерческой точки зрения.
Ну и наконец, сами геймеры выступили бы против метода, предложенного Juzfunk. Только самые прожженные ценители халявы согласились бы мучить себя часом просмотра рекламы ради доступа к FIFA 12. Остальные предпочтут купить копию в магазине.
Ждем от наших читателей новых идей на тему «Как победить пиратство». Мое предложение – каторга! Сурово, зато действенно.

Здравствуйте уважаемые редакторы и журналисты игрового журнала!
Надеюсь, это письмо дойдёт до вас. Я – геймер с большим стажем. В основном любимый жанр игр – RPG. Играл ещё в первую «Готику», Elder Scrolls III, Neverwinter Nights и другие интересные игры, если вы помните такие. Решил написать вам про жанр RPG. А конкретно про одну из статей в вашем журнале. Называется она «Два мира 2: паршивый RPG-цитатник». Хочу задать вам вопрос: за сколько, ребята, вы продались? Ведь не можете же вы быть настолько слепыми! Поставить этой игре оценку 4,5 и написать: «Если вам было мало «Готики» и прочих, то жертвуйте своим временем, хотя удовольствие сомнительное…»?! Зайдите лучше на ваш форум и сравните оценки этой игры и оценки «Готики 4».
Я никак не пойму: вы продались производителям компьютерного железа и видеоускорителей? Или настолько ослепли, что не можете отличить нормальную игру от пустышки, напичканной спецэффектами? Не в первый раз вы смотрите, разинув рты, в сторону хорошей картинки, забивая на сюжет, интересность…
Побольше критики таких игр-пустышек в вашем и других журналах – и производители игр, я думаю, прислушаются к вам!
Вы пишете, что ваш журнал прислушивается к своим читателям. Может, уже пришло время прислушаться? И на первые места поставить интересность прохождения и сюжет в играх, а не то, что она поддерживает Direct X 11 и что в ней такие спецэффекты, какие нам и не снились. У многих не такое зоркое зрение, чтобы разглядеть лишний пиксель на траве.
Перейду конкретно к игре «Два мира 2». Разработчики постарались внести что-то новое в жанр, а также вспомнить хорошо забытое старое. Вы, быть может, спросите: что же это? А вы поспрашивайте своих читателей, много нового узнаете. Если сравнивать ее с «Готикой 4», то в последней мы не увидим никаких нововведений, кроме очень красивых картинок и огненных шаров, которые, если передержишь, превращаются в ядерный взрыв. Уж я молчу про абсолютную линейность прохождения Аркании…

С наилучшими пожеланиями SIL

Эх, SIL. Времена нынче тяжелые. Кризис. Вот и приходится продаваться направо-налево. «Семерку» ставим тем разработчикам, кто даст бесплатно игру на рецензию, да на машине до офиса подбросит. За «восьмерку» просим краюху ржаного хлеба. «Девятку» оформляем за две банки тушенки и рулон туалетной бумаги. Ну и «десятку» только главред может санкционировать, а он берет дорого – две бутылки коньяка, не меньше.
Если же говорить серьезно, мы вполне допускаем, что кому-то может понравиться «Два мира 2». Первая часть была куда хуже, однако благодаря определенной схожести с The Elder Scrolls IV: Oblivion продалась весьма приличным тиражом. Сиквел сделан добротнее, однако все равно категорически не понравился рецензенту Правильного. В редакции же трудятся люди сплошь строгие и придирчивые.
Время расставит все по своим местам. Если эта RPG-серия продолжит существовать и развиваться, мы будем только рады. Ну а прервется на «Два мира 2», тоже грустить не станем.

Здравствуйте, уважаемый Иван Гусев и не менее уважаемая редакция Правильного!
Мне 16 лет. Несмотря на то что читаю ваш журнал достаточно давно, пишу в рубрику в первый раз. А пишу, потому что наболело и потому что завелось несколько вопросов.
1. Что нового известно о Diablo III? Что станет с серией после выхода третьей части? Есть мнение, что эта игра станет последней во вселенной Diablo, а это, сами понимаете, очень грустно.
2. Планируете ли вы сделать полномасштабное обновление журнала?
P.S. Желаю удачи в дальнейшей работе над журналом и во всем остальном!

Ваш преданный читатель Владимир Д.

Можете не беспокоиться за судьбу Diablo. Судя по неподтвержденной информации, Blizzard Entertainment планирует выпустить два дополнения к игре. В этой студии халтурить не

умеют, а значит, каждый из аддонов будет без пяти минут полноценной «номерной» игрой. В общем, в ближайшие два-три года мы с вами без Diablo не останемся. Но даже после того, как подойдет к концу жизненный цикл Diablo III, серия не умрет. Завершится одна трилогия, начнется другая – как было со «Звездными войнами». В Blizzard каждый родной франчайз холят, лелеют и не бросают ни при каких обстоятельствах. Другое дело, что компания сейчас работает над таким количеством проектов, что на все может рабочих рук не хватить. Вон сколько лет StarCraft II делали!
Планируем ли мы обновить журнал? А то как же! Мы это делаем регулярно. Сейчас у Правильного новый старый редактор, и у него полным-полно любопытных идей. Уверяем, если «РС ИГРЫ» и ждут перемены, то только приятные.

Здравствуйте, уважаемая редакция Правильного. У меня возникла пара вопросов, и, кстати, нашел в вашем журнале опечатку. В колонке «Ретро» вместо слова «лет» написано слово «лкт».
Первый мой вопрос относится к компании Valve. Помнится, Гейб Ньюэлл говорил, что к концу года сделает три важных анонса. Я их пропустил, или их просто не было? Известно ли что-нибудь новое о Half-Life 2: Episode 3?
Второе. Недавно купил себе Call of Duty: Black Ops, и меня очень разочаровал сингл. Странные сюжеты о злобных русских уже многим надоели. Можно и побольше фантазии проявлять с выбором национальности главных злодеев.
Кстати, вы согласны, что новые игры соперничают по двум критериям: наименьшее количество времени, затраченное на прохождение, и количество багов в релизной версии. Зато инди-игры все хорошеют и хорошеют.
Злобная Фисташка

Корректоры понесли суровое наказание за оплошность – им больше не продают десерт в редакционной столовой. Как же они убиваются, бедолаги!
Гейб Ньюэлл обещал сделать три громких объявления в течение года, а не к концу 2010-го. Один из них – это DOTA 2. Вторым, вероятно, станет анонс Half-Life 3. Это, конечно, домыслы, но вполне здравые. Half-Life 2: Episode 3 сейчас, по большому счету, уже никому не нужен. Его время ушло. Геймеры хотят полноценный продукт: на новом движке, с продолжительной сюжетной кампанией и новыми «фишками». В Valve все это прекрасно понимают. Ну а третий анонс... Left 4 Dead 3? Новая IP? Тотальное обновление Steam? Я вчера по этому поводу гадал на кофейной куще и узрел чей-то нос в профиль. Даже не знаю, к чему бы это.
Винить разработчиков Call of Duty: Black Ops в отсутствии фантазии нельзя. Они делали игру о секретных операциях времен Холодной войны. Список противников США того периода всем прекрасно известен: Фидель, «чарли» и русский Иван. Не отнимешь, не прибавишь.
Инди-игры действительно все чаще становятся событиями. Однако так происходит не потому, что независимые разработчики стали лучше работать, а потому что появились каналы для распространения их продукции: Steam, Xbox Live Arcade, PlayStation Network, App Store от Apple и, конечно же, Facebook. Спрос на «маленькие милые игры» сейчас велик, как никогда. А значит, будут и достойные предложения.

Привет. Производители могут создавать игры про Тыва, например Grand Theft Auto, тувинские города не такие громадные, как Либерти или Лос-Сантос.
И почему Alan Wake только на Xbox 360?
Сайын Хуурак

И ведь правду парень пишет: мало игр про Тыву выходит! Катастрофически мало. С нетерпением ждем Grand Theft Auto: Кызыл. Ну а Alan Wake только на Xbox 360, потому что так решила Microsoft. Увы и ах.

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

СПРАШИВАЕТ NORBERT_RUS
Здравствуйте, редакция «РС ИГРЫ»! Как расположить игры серии Monkey Island в хронологическом порядке? А то решил познакомиться с этой серией и не знаю, с какой начать.

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ
Играть следует в той же последовательности, в какой эти игры выходили:
The Secret of Monkey Island (1990)
Monkey Island 2: LeChuck's Revenge (1991)
The Curse of Monkey Island (1997)
Escape from Monkey Island (2000)
Tales of Monkey Island (2009)

СПРАШИВАЕТ A.T.I
Привет. Некоторые люди говорили, что в игре FIFA 11 возможна игра вратарем в режиме Pro. Сколько я не копался, но режим этот не обнаружил! Вопрос: там есть такая возможность или нет?

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ
Играть за вратаря можно только в консольной версии FIFA 11. На PC такой возможности нет. Возможно, она появится в 2011 году.

СПРАШИВАЕТ XHIGH2010
Вы не замечаете, что игры с каждым днем становятся все короче? Примеров множество: помните, какой длинной была Grand Theft Auto: Vice City или Grand Theft Auto: San Andreas, а вот GTA IV в этом плане подкачала. Да и не она одна. Сейчас все новые игры не выходят за пределы 10 часов. Если сравнить первую Call of Duty и новую Black Ops, это же ужас! Почему такое творится: от лени разработчиков или от жадности?

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ
Ни лень, ни жадность тут ни при чем. Длину игры не так-то просто измерить, как кажется некоторым. Да, прохождение Call of Duty занимало больше 10 часов, а Black Ops можно пролететь за 4-6 часов. Но в Black Ops сумасшедшая плотность геймплея – и разработчики на это не раз указывали. Каждые 5 минут тебе подсовывают нечто неожиданное. Кроме того, завершив сингл, геймеры включают мультиплеер и пропадают там даже не сутками, неделями. Почему эти часы не учитываются?
Кстати, Rockstar Games однажды опубликовала цифры, сколько процентов геймеров прошло до конца одну из игр серии – не важно какую. Дай бог каждый двадцатый игрок сделал это. Так что то, что GTA IV покомпактнее, вовсе не плохо. И не забывайте про дополнения!

СПРАШИВАЕТ FWEFF
Ай-ай-ай! Сонин покинул журнал! Учебой занялся! И Трифонов вернулся. Опять. Что же будет, что же будет?!!

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ
Все будет хорошо. ■

СОДЕРЖАНИЕ DVD

СМОТРИТЕ В ЭТОМ ВЫПУСКЕ ВИДЕОЖУРНАЛА LEVEL UP:

DC UNIVERSE ONLINE
Вероятно, это один из последних крупных MMORPG-проектов, использующий модель ежемесячных платежей. Но это далеко не единственный повод познакомиться с DC Universe Online. Знакомая вселенная, простой и динамичный геймплей – разве нужно что-то еще?

ПОЛНЫЙ ПРИВОД 3
В противовес какой-нибудь Need for Speed, в третьей части «Полного Привода» нет показушного гламура и бешеных погонь по идеально ровным хайвеям. Здесь другая романтика – романтика бездорожья, грязи и лебедки.

MONDAY NIGHT COMBAT
У заскучавших поклонников Team Fortress 2 появился новый объект потенциальной страсти. Monday Night Combat – онлайновый командный шутер, в котором слово «командный» выполняет далеко не маркетинговую роль.

ХУНТА
Специальный, мартовский выпуск программы ХУНТА посвящен играм для девочек. Хардкорный геймплей, потрясающие сценарные ходы, розовые котята с бантиками и цветами.

THE ODDBOXX
Oddbox – не одна, а сразу четыре игры под маркой Oddworld. К сожалению, не новые. Скорее, хорошо забытые старые. Издание включает также и игры, не выходившие ранее на PC.

ТЕАТР ОДНОГО
Запах напалма, непроходимые джунгли, бесконечные дожди, очереди M16 – да-да, в радиусе обзора Жадного Г. оказался Battlefield Bad Company 2 – Vietnam, со всеми вытекающими.

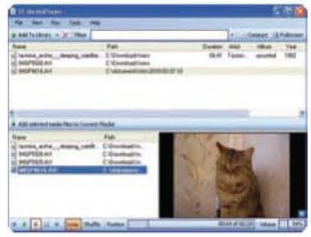
ТАКЖЕ НЕ ПРОПУСТИТЕ ПОЛЕЗНЫЕ ФАЙЛЫ НА PC-ДИСКЕ:

NORMANDY 1944: EUROPEAN THEATER
Один из лучших когда-либо выходивших модов для Company of Heroes – Tales of Valor. Тщательно переработанные старые юниты и способности, более чем 150 новых юнитов, созданных на основе реально существовавших подразделений, добавляют в игру огромное тактическое разнообразие. В модификации также появился и Советский Союз, проработке которого создатели уделили не меньше внимания, чем другим сторонам.

BLUE PORTALS: UP
Большой мод для Portal, включающий в себя 10 эпизодов, на прохождение которых понадобится больше времени, чем на прохождение оригинальной кампании. Причем порой встречаются такие задачки, справиться с которыми смогут, пожалуй, только опытные игроки.

DUTY CALLS
Дерзкая пародия на серию Call of Duty и ее клоны от разработчиков Bulletstorm, которые решили высмеять современные военные шутеры, уместив на одном уровне все штампы и стандартные ходы, использующиеся в играх этого жанра. Пропускать такое определенно не стоит.

FREEMAKE VIDEO CONVERTER 2.0.1.2
Бесплатный видеоконвертер для преобразования роликов в наиболее популярные форматы. Имеется встроенный редактор, инструменты для создания слайдшоу и многое другое.



SE-MEDIAPLAYER 1.7.2
Портативный медиапроигрыватель с встроенной библиотекой и набором необходимых кодеков. Умеет работать с аудио, видео и Flash-форматами.

BIOSHOCK
Демоверсия одной из лучших игр 2007 года, которой была посвящена рубрика «Чувство опасности» в прошлом номере. Доступны первые уровни, где можно познакомиться с геймплеем.

ПУТЕВЫЕ ЗАМЕТКИ

С АЛЕКСАНДРОМ ТРИФОНОВЫМ

ОСОБЕННОСТИ НАЦИОНАЛЬНЫХ ИГРОВЫХ НОВЕЛЛИЗАЦИЙ

Как-то раз, прогуливаясь по Лос-Анджелесу, я зашел в магазин крупной книжной сети и первым делом отправился в отдел с фэнтези и фантастикой. Бродя между высоченными полками и обходя сидящих на полу людей (ковры очень мягкие и чистые, и никто не запрещает ознакомиться с приглянувшейся книжкой прямо на месте – красота!), я наткнулся на целый стеллаж с околоигровой литературой. Полки в несколько метров длиной и заставленные с обеих сторон томиками с такими знакомыми названиями.

Преобладала среди них продукция Blizzard – многочисленные книжные сериалы по мотивам StarCraft, Warcraft и Diablo. Парочка книг про Halo, роскошное издание The Myst Reader (944 страницы!), и, совсем уж неожиданно, трилогия про Hellgate: London. Скрипя зубами, походив вокруг да около, я удовольствовался только что вышедшим романом Mass Effect: Revelation за 10 долларов, написанным сценаристом из BioWare Дрю Карпишиным.

Книжка оказалась так себе – суровая боевая фантастика в духе той, которой завалены все лотки на вокзалах (от автора сюжета и диалогов в Jade Empire и Knights of the Old Republic честно говоря, ожидаешь большего). Но художественная ценность – далеко не главное в случае подобных произведений.

БУМАГА ВСЕ СТЕРПИТ

Дело ведь вот в чем: если у игры хорошо проработанная вселенная, то люди раз за разом захотят возвращаться в нее и узнать, что же приключилось с их любимыми героями. Но есть небольшая такая проблема – привычка той же Blizzard выпускать продолжения с перерывами по 12 лет, тогда как книг можно издавать хоть несколько каждый год. Другой плюс – возможность познакомиться с предысторией описываемых в играх событий или персонажей, что порой представляет их совсем в другом свете.

Каким был Сарен перед тем, как стать главным злодеем первой Mass Effect? За что он ненавидит людей? Что же на самом деле произошло на той фабрике, из-за чего Андерсон потерял возможность стать первым человеком в рядах Спектров?

На похожие животрепещущие вопросы отвечает и Dragon Age: The Stolen Throne от другого постоянного сценариста BioWare – Дэвида Гэйдера. За какие подвиги Логэйн получил дворянский титул? Почему он так ненавидит орлесианцев, что готов из-за этого предать собственного короля? Откуда, наконец, взялся рунный меч, который вы можете подобрать как трофей в DLC Return to Ostagar, и какую роль сыграла голем Шейла в освобождении Ферельдена от оккупантов? При иных обстоятельствах – заурядное фэнтези, при помещении в знакомые декорации роман сразу становится интересным.

ДЕТСТВО ВОЖДЯ

Впрочем, это работает, только если книга предшествует событиям игры или продолжает их, а не является новеллизацией: чтение двух томов Baldur's Gate ничего, кроме раздражения, не вызывает. Герой действует совершенно не так, как вы сами, когда проходили две части культовой RPG, зачем-то изменены некоторые персонажи и сюжетные ходы, и закрывать глаза на типичное для игровых новеллизаций косноязычие автора уже не возникает никакого желания.

Иногда получается так, что книги пишутся на основе отмененных проектов. Так, весьма увлекательная Lord of the Clans повторяет сюжет самого, пожалуй, известного среди закрытых Blizzard проектов – Warcraft Adventures. История Тралла, раба людей, ставшего в итоге предводителем Орды, – одна из важнейших вех в мифологии вселенной, но в играх она нам подается лишь обрывками.

Кристи Голден рассказывает о жизни великого вождя от самого его рождения и до первых побед – а среди причин нелюбви знаменитого орка к людям оказывается не только воспитание в кандалах, но и весьма, гм, неожиданная романтическая линия. Более подробно обо всех этих произведениях читайте в материале Анатолия Сонина в этом же номере, а мы поговорим о том, что творится на отечественном рынке.

ГЕРОИ ЗОНЫ

Небезызвестная компания GSC Game World – одна из первых на постсоветском пространстве, что стала мыслить не просто выпуском игр, а построением брендов, охватывающих все формы медиа, от браузерных проектов до киноэкранизаций. Началось все еще с «Героев Уничтоженных Империй» – задумывавшийся стратегический сериал

закончился после первой же не слишком удачной части, зато романов по его мотивам успели опубликовать аж три штуки. Я одолел только один из них, служащий приквелом, и, честно говоря, книжка – скука смертная, но начало было положено.

И кто бы мог подумать несколько лет назад, что книжная серия по мотивам S.T.A.L.K.E.R. перерастет по популярности исходные игры! Видимо, настолько удачным получился придуманный киевлянами мир Зоны. Началось все со сборников рассказов-победителей литературного конкурса, устроенного разработчиками в честь выхода каждой из трех игр: так, подобное издание прикладывалось к подарочному изданию «Чистого Неба». Фанатское творчество, конечно, всерьез воспринимать невозможно, и интерес эти опусы заслуживают разве что как прародители книжного цикла.

ХАБАР И БОБЕР

Сегодня же литературный проект S.T.A.L.K.E.R. – это миллионные тиражи, участие таких известных фантастов, как Александр Зорич и отдельный портал litstalker.ru, интересный, прежде всего, рубрикой «Самиздат», где продолжают публиковать любительское творчество (для удобства посетителей – с системой рейтингов). Хотя среди выпущенных романов встречаются действительно достойные произведения, большая беда всей эпопеи – даже не столько неровный уровень работ, сколько отсутствие единого канона. Каждый автор выдумывает собственную трактовку происходящего в Зоне и вводит в нее новые сущности, зачастую противоречащие как самой игре, так и произведениям своих коллег (сталкеры-женщины! поездки верхом на кабане-мутанте!).

Самое интересное началось уже после того, как серия стала состоявшимся феноменом на отечественном книжном рынке. В издательстве ЭКСМО, после долгих юридических разбирательств уступившем права на S.T.A.L.K.E.R. конкурентам из АСТ, подумали-подумали… да и запустили очень похожую серию «Зона Смерти», в которой вышло уже приличное количество романов. А не так давно появился новый проект Z.O.N.A. – действие тут перенесено в район падения Тунгусского метеорита, но основной антураж все тот же: военные, аномалии, отважные исследователи-одиночки.

БУДНИ ПОДЗЕМКИ

После выхода шутера «Метро 2033» набирает известность и одноименная серия, у которой есть все шансы повторить успех S.T.A.L.K.E.R. – уж больно отечественному читателю нравится постапокалиптическая тематика. И хотя исходное произведение Дмитрия Глуховского появилось довольно давно,

1 *Оригинальная обложка «Королевства Тени» показалась художнику-оформителю слишком скучной, и для оформления он решил…*

2 *…если вы ответили «обработать в Фотошопе обложку совершенно посторонней игры от конкурирующей компании», поздравляю, у вас большие перспективы в издательском бизнесе!*

3 *Вообще, не зная, в чем подвох, сразу и не заподозришь, гхм, «источник вдохновения» автора – мало ли в фэнтези субтильных героев в зеленой одежде.*

4 *Оформление книг по мотивам российских MMORPG разнится от чудовищных рендеров персонажей (так оформлялись игровые журналы в середине 90-х)…*

5 *…до типичных иллюстраций к отечественной боевой фантастике…*

6 *…и прямо-таки замечательных картинок – я бы сходил посмотреть фильм с такой афишей, вот честно.*

массовый выпуск книг уже от других авторов на основе этой вселенной совпадает именно с релизом популярного шутера – кроссмедийное продвижение во всей красе.

Если вы вдруг хотели узнать, что же творилось в питерском метро после ядерной войны – пожалуйста, роман серии так и называется, «Питер». Как человек, у которого «местом рождения» в паспорте указан «Ленинград», запрашиваю продолжение игры на основе именно этой книги.

ФАНТАСТЫ ОНЛАЙН

Отдельный феномен, наверное, возможный только в России – литературная поддержка отечественных же онлайновых игр (феномен, потому что в отличие от World of Warcraft, они никому за пределами бывшего СССР неизвестны). Первенцем тут можно считать «Сферу. Гостя из главного мира», роман, приуроченный к рекламной кампании по переводу первой полноценной российской MMORPG на условно-бесплатную модель. Из запланированной трилогии вышло лишь две книги, представление о качестве которых можно получить, лишь взглянув на обложку второго тома – «Мира обреченных».

Чуть позже на этом же поприще отметился сам Сергей Лукьяненко с произведением «Конкуренты», посвященным космической браузерке StarQuake. Обложка, на мой взгляд, просто замечательная, хотя сам сюжет про попадание обычного паренька внутрь компьютерной игры, мягко говоря, не отличается оригинальностью – лучше пересмотрите чудесный фильм The Last Starfighter.

На основе произведений самого популярного российского фантаста, в свою очередь, созданы парочка онлайновых проектов: «Дозоры» и «Черновик», а прямо в этом номере можно увидеть рекламу эпопеи «Троецарствие» от известного фэнтезийного писателя Юрия Никитина, в мире которой происходят события одноименной браузерной MMORPG.

Лучшей похвалой всем подобным опусам (можно упомянуть еще «Time Zero. Пепел Обетованный» Сергея Чекмаева) будет то, что все они находятся на уровне других работ этих авторов.

ЮНЫЕ ТАЛАНТЫ

Не обошлось, конечно, и без скандалов: в свое время немало шума вызвала история с романом «Аграмонт», который издатель продвигал как гениальное произведение двенадцатилетней девочки с загадочным именем Валерия Спиранде. Для скептиков, считавших, что на самом деле книгу написал сорокалетний мужик, даже устроили презентацию в одном из московских клубов, где явили народу героиню.

Ребенок, придумавший целый волшебный мир! Трогательная история, в которой добро обязательно побеждает зло! Читать рецензии критиков, не подозревавших подвоха, было даже занятно.

Потом книжку наконец прочитал кто-то, разбирающийся в играх, и выяснилось, что «Аграмонт» – неофициальная, но очень подробная новеллизация The Legend of Zelda: Ocarina of Time, вышедшей на Nintendo 64 еще в 1998 году, и по сей день занимающей первую строчку в списке самых лучших игр всех времен на Gamerankings.com. Неизвестный автор даже поленился изменить все имена и названия, российское представительство Nintendo было поставлено в известность, но вся история так ничем и не кончилась.

По разряду мелкого хулиганства проходят казусы с оформлением самих книжек. То звездный фрегат из EVE Online в уголочек на обложку поставят, а то и скопируют целиком понравившийся арт. Доходит до смешного – смотрите пример про Diablo выше.

В общем, если после прочитанного все же решите ознакомиться с феноменом игровых новелизаций, могу только посоветовать начать с переводных романов по мотивам игр, благо отечественные издательства наладили их регулярный выпуск. ■

** Мнение автора может не совпадать с мнением редакции.*

КРУГИ НА ПОЛЯХ

С СЕРГЕЕМ ДУМАКОВЫМ

СМЕРТЬ ДИСКАМ

Цифровая революция, о которой так долго и решительно спорили, свершилась окончательно: компьютерные игры, распространяемые на компакт-дисках и DVD, постепенно становятся музейной редкостью. Первых вы уже почти наверняка не найдете нигде, вторые – что ж, вторые пока встречаются, но дела их идут из рук вон плохо.

Впрочем, причины бурного развития электронного контента в России несколько иные, чем в остальном мире (и совсем не такие, какими их хотела бы видеть индустрия). Дело не в осознании того, что покупать игры проще и быстрее через Интернет, – и даже не в массовом распространении по стране широкополосного подключения к миру цифровых грез. Хотя, с другой стороны, именно дешевый безлимит, который стал доступен в регионах благодаря демпинговой ценовой политике новых агрессивных провайдеров вроде пермской компании «ЭР-Телеком», и послужил отправной точкой к окончательному падению спроса на игры в крупнейших торговых сетях и магазинах (зайдите туда сегодня – пусто, как в сельской библиотеке). Местные провайдеры, не привыкшие к такой конкуренции, были тоже вынуждены начать понижать цену за доступ в сеть, завлекая при этом клиентов дополнительными «плюшками»: тройное увеличение скорости ночью, бесплатный реальный статический IP-адрес, бесплатный доступ к развлекательным ресурсам. Которые, собственно, и являются сегодня главным врагом индустрии компьютерных игр – именно из-за этих ресурсов мы с вами уже давным-давно не слышим анонсов новых крупных отечественных проектов и в самом скором времени забудем, что компьютерные игры когда-то делались и в нашей стране.

Обычно то, что на титульных страницах веб-сайтов провайдеры гордо называют «Мультимедиа-порталами», на самом деле является обычной файлообменной сетью. Думаю, ни для кого это не новость, и большая часть людей, которые читают эти строки, не понаслышке знакомы с программами вроде FlylinkDC. Особенностью этих сетей является то, что объединенные в них пользователи обмениваются файлами, которые хранятся у них на жестких дисках, как бы внутри собственной локальной сети – то есть распространение контента происходит между пользователями одного провайдера и не тарифицируется как интернет-трафик. Что это означает? А означает это очень, очень плохие новости для всех легальных дистрибьюторов. Когда человек скачивает нелегальную копию игры через торрент-клиент, он испытывает определенные трудности. Во-первых, чтобы скорость закачки была приемлемой, ему постоянно необходимо оставаться на раздаче. Во-вторых, скорость эта в любом случае будет ограничена тарифным планом провайдера. В-третьих, если коэффициент скачивания-раздачи падает ниже определенных границ (а такое может случиться, если наш умозрительный человек поехал, скажем, в отпуск), на многих торрент-ресурсах скачивать что-то просто не дадут. Таким образом, несмотря на весь несомненный вред от распространения пиратского ПО через торрент-клиенты, их использование сопряжено с массой неудобств. Внутренние локальные сети – совсем другое дело. Распространение софта через них идет в совершенно других, немыслимых масштабах и с абсолютно иной скоростью. Стоит лишь одному пользователю из пары сотен, входящих в сеть такого «мультимедиа-портала», скачать свежую игру через торрент и выложить ее в общий доступ – буквально через несколько часов эта игра будет у всех заинтересованных, потому что в этом случае закачка ведется по правилам локальной сети, скорость внутри которой зачастую достигает 100 мегабит в секунду. То же самое относится и к музыке (кстати, как давно вы лично покупали музыкальный компакт-диск?), и к фильмам – ко всем видам интеллектуальной собственности. И это уже пиратство иного вида. Ты не платишь сомнительному парню с бегающими глазами в подземном переходе пару сотен за свежую болванку – не платишь вообще ничего вообще никому, то есть как бы и не крадешь ничего, и вообще – информация должна быть свободной и доступной для всех, разве не так? Не так. Сегодня многие отечественные (да и западные тоже) разработчики признаются, что делать оригинальные игры для PC по старой схеме не просто невыгодно – глупо. Если игра получится плохой – ее никто не купит. Если игра выйдет успешной – ее тут же раскидают по торрентам и локальным сетям. Замкнутый круг. И если крупные компании еще находят в себе силы как-то бороться с этой проблемой (например, свежее дополнение Vietnam к популярному сетевому шутеру Battlefield Bad Company 2 распространяется бесплатно вместе с последним патчем к игре – но чтобы активировать новый контент, придется купить специальный ключ), то мелкие и начинающие в такой ситуации обречены изначально. Сопротивление, как писал классик, бесполезно: это показывает нынешняя ситуация на рынке. Все крупные игроки ушли либо в социальные сети, где сейчас куются сотни однотипных игр, основанных на принципе микроплатежей; либо в чистый онлайн, где процветают жуткие браузерные поделки, живущие по тому же вечноэлеными SMS-принципу. Подумайте об этом в следующий раз, когда будете щелкать по иконке с изображением оранжево-салатной бабочки – кстати, говорят, нового «Хауса» уже выложили. ■

Автор:
Эдди Коркоран

ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ

COLD FEAR

И БУШУЕТ УРАГАН

Если вы работаете в береговой охране, будьте готовы к тому, что вверенный вам берег в один прекрасный день все-таки придется начать охранять по-настоящему. То есть не от пьяных подростков и мусора, принесенного шальным прибоем, а от того, что действительно опасно – например, от живых мертвецов. Не верите – спросите Тома Хансена, который, наверное, тоже не верил в подобную чушь, пока на его жизненном пути не встал мрачной глыбой русский китобой «Дух Востока». Спросите Тома, и он расскажет, как забрался на безмолвное, как могила, судно, чтобы выяснить причины странных и пугающих радиопереговоров с экипажем – а попал в ад. И ад, вопреки всем байкам, оказался холодным и мокрым, и болтающимся, точно щепка, на беспокойных океанских волнах и наводненным жуткими существами (хоть в этом бабушкины сказки были похожи на правду).

ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Акелла
РАЗРАБОТЧИК: Darkworks
ДАТА ВЫХОДА: 29 апреля 2005
СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА В ПРЕССЕ: 6,7/10

ТРУДНЫЙ РЕБЕНОК

История Тома – это Cold Fear, вторая большая игра студии Darkworks; первой была неоднозначная Alone in the Dark: The New Nightmare, не приглянувшаяся ни критикам, ни покупателям (несмотря на то, что по всему миру было продано почти полтора миллиона копий игры, сейчас она считается самой слабой в сериале и многими поклонниками вообще не включается в мифологический канон Alone in the Dark). Вышедшую в 2005 году Cold Fear пресса отругала скорее по инерции, чем за дело – авторов обвиняли в злоупотреблении штампами и клише, отсутствии новых идей и отсутствии сценарного вкуса... но тогда, в середине нулевых, игры вообще модно было ругать. Человек, запустивший Cold Fear сегодня, спустя пять лет после релиза, будет, скорее всего, удивлен, что ничего не слышал об этой игре раньше – и это в условиях огромного дефицита качественных хоррор-проектов. Удивление к этому умозрительному человеку придет, пожалуй, после первой же высокой волны, которая выбросит несчастного Тома за борт, так и не дав разгадать ему загадку удивительной русской души.

Хотя с сюжетом у игры и вправду все очень грустно. Гремучая смесь безумных russkih и высокой науки перестала быть модной еще во времена раннего Флеминга и поздних «Секретных материалов» – Cold Fear, тем не менее, на голубом глазу рассказывает историю о вышедших из-под контроля генетических экспериментах и докторе по фамилии Камский (хотя бы не Павлов, и на этом спасибо). Но дело в том, что все хорошее, что тут есть, к сюжету не имеет никакого отношения: Cold Fear первая игра на моей памяти, которая пугает опосредованно. Не сюжетными ходами, не ожившими трупами,

не неожиданными звуковыми эффектами... а умело расставленными декорациями. Сценаристам, конечно, позор – а вот режиссеру Cold Fear стоит поставить твердую пятерку.

ДУШ ШАРКО

Cold Fear так убедительна еще и потому, что используемый в игре графический движок Renderware работает тут даже не на сто – на все двести процентов. Честно говоря, просто не верится, что проект Darkworks сработан на том же материале, что и деревянная GTA III, настолько тут все тонко, красиво и, простите, технологично. Крупные планы так и вовсе изумительны – сколько пуль было зазря выпущено в безобидно раскачивающиеся на цепях тела! И эти брызги крови, которые, как и вода, остаются на мониторе (на самом деле, конечно, на лице, оттого постоянно и возникает желание протереть лоб и щеки влажной салфеткой), и удивительно правдоподобная анимация, и огромное количество мелких деталей и предметов интерьера... один раз, между прочим, такой предмет интерьера положил печальный конец расследованию Тома: бесстрашного офицера, находящегося в тот момент под моим управлением, убило сорвавшейся со своего места бочкой.

ВОПРЕКИ

Почему Cold Fear, говоря грубым языком маркетинга, «не выстрелила» – сказать сложно. Возможно потому, что из Darkworks вышел никудышный рассказчик, ведь с остальным у игры все в полном порядке. Косвенно этот факт подтверждается и тем, что в последнем своем проекте ребята отвечают только за голую концепцию – симулятор выжившего в глобальном катаклизме I Am Alive, который должен выйти в этом году, доделывает Ubisoft Shanghai. А может быть, все еще проще, и небольшой независимой студии просто не хватило ресурсов, чтобы обеспечить интересной, необычной и – пусть временами, но все же – очень страшной Cold Fear полноценную рекламную поддержку и волнения в СМИ. Как бы там ни было, рекомендую все же посетить негостеприимные воды Берингова пролива и подняться на борт таинственного русского китобоя: это судно только кажется серым и безжизненным. На самом деле экипаж с нетерпением ждет возможности познакомиться с вами... только не забывайте стрелять этим милым парням в голову. Иногда они бывают очень настойчивы. ■

РЕЗЮМЕ

Насколько страшно: в этот раз – на четверку с плюсом.
Почему страшно: потому что эффектно и правдоподобно.
Для кого страшно: для тех, кому незнакома морская болезнь.

СТРАШНО ИНТЕРЕСНО

1. **В игре вид «из-за плеча» можно сменить на традиционную фиксированную камеру – хотя и незачем, камера за плечом необычайно удобна.**
2. **В Cold Fear есть самый настоящий огнемет! Причем горящий противник может запросто подпалить неосторожного Хансена.**
3. **Если случилась беда с патронами, двух монстров всегда можно стравить между собой, друг к другу они относятся так же агрессивно, как и к игроку.**
4. **Существует версия, что Cold Fear осталась в тени другого Survival Horror – великолепной Resident Evil 4. Кто знает, если бы не четвертый «Резидент», возможно, игру ждала бы совсем другая судьба.**
5. **Граждане самой большой в мире страны матерятся в Cold Fear на чистом, но очень смешном русском языке.**

АНОНС

РС ИГРЫ #04'2011

АПРЕЛЬСКИЙ НОМЕР «РС ИГР» В ПРОДАЖЕ С 24 МАРТА

TOTAL WAR: SHOGUN 2

На март 2011 года перенесено огромное количество громких релизов с осени: на первом месте тут, безусловно, Electronic Arts, которая, к тому же, прямо во время сдачи этого номера анонсировала Battlefield 3. Но и другие издательства припасли интересные проекты: сложно вспомнить другую столь же продуктивную весну. И, если говорить о PC-эксклюзивах, главный из них, безусловно – новая часть стратегического сериала Total War.

А также:

– Репортаж с GDC в Сан-Франциско
– Battlefield 3
– The Elder Scrolls V: Skyrim
– ИЛ-2 Штурмовик: Битва за Британию
– Dragon Age 2
– Assassin's Creed: Brotherhood
– Shattered Horizon

и многое-многое другое...

gameland.ru

Это предварительный анонс. Мы работаем над следующим номером. Обновленный и окончательный анонс «РС ИГР» публикуется примерно за неделю до начала продаж журнала по адресу www.gameland.ru/articles/magazines/pg/